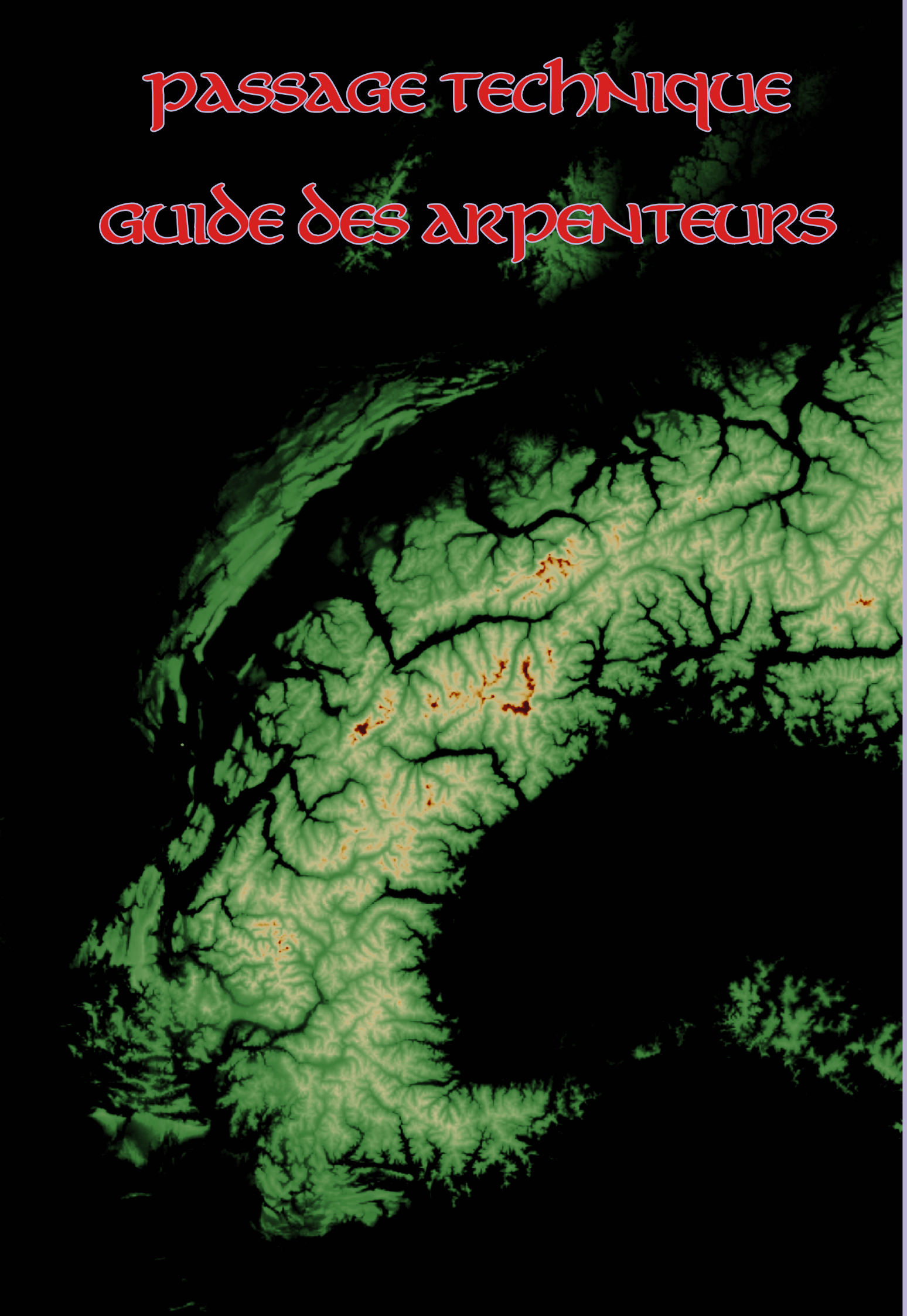
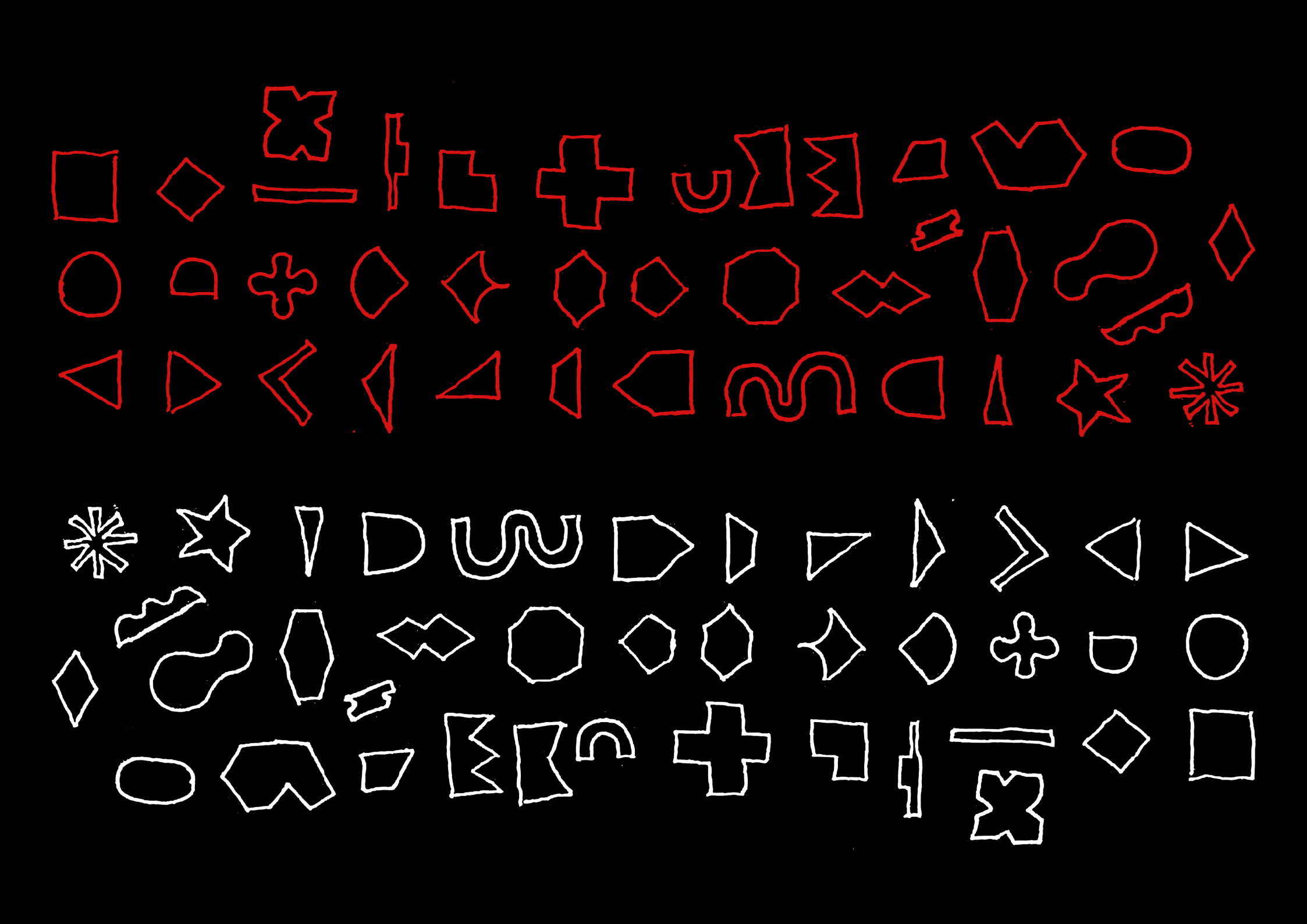
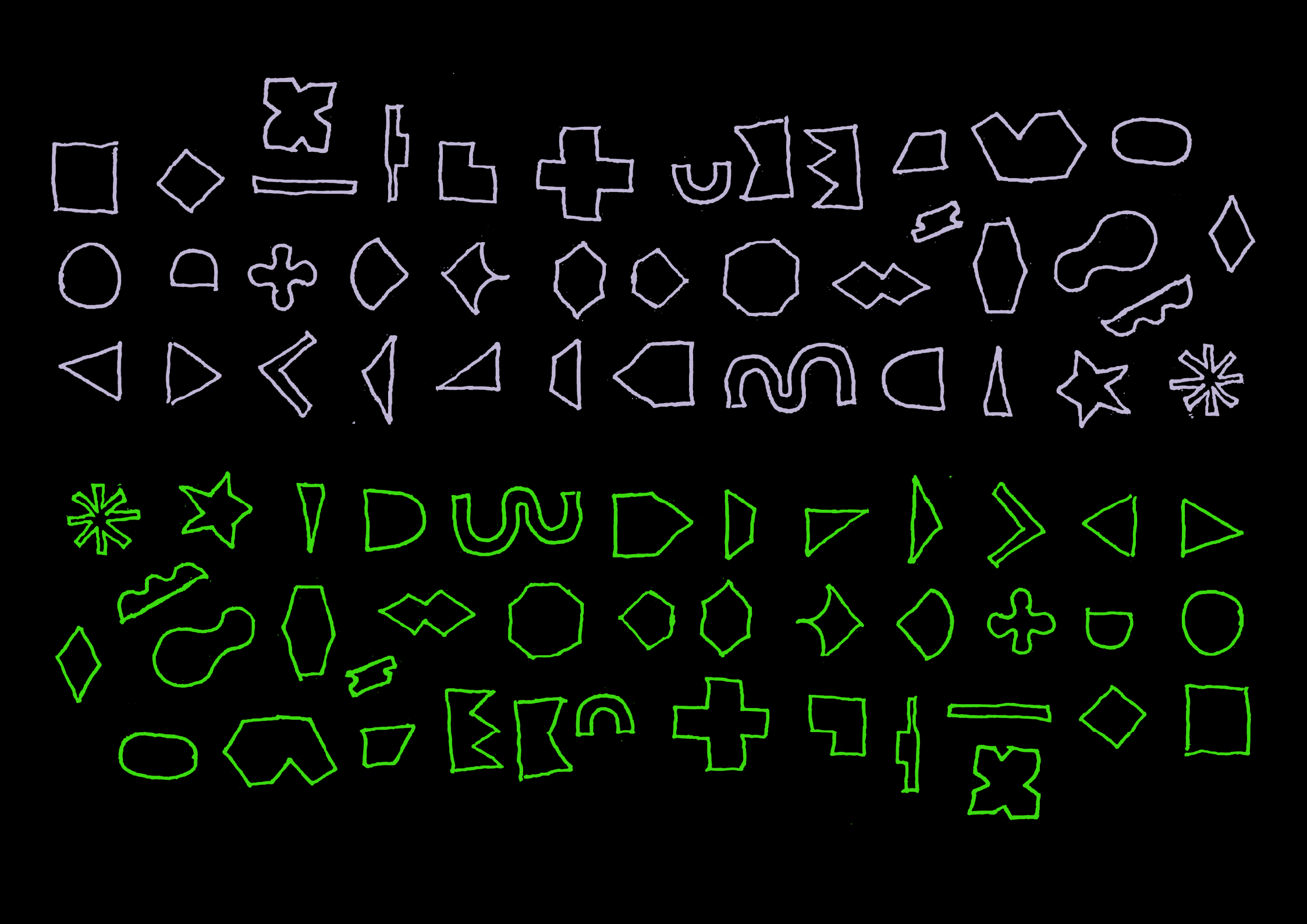
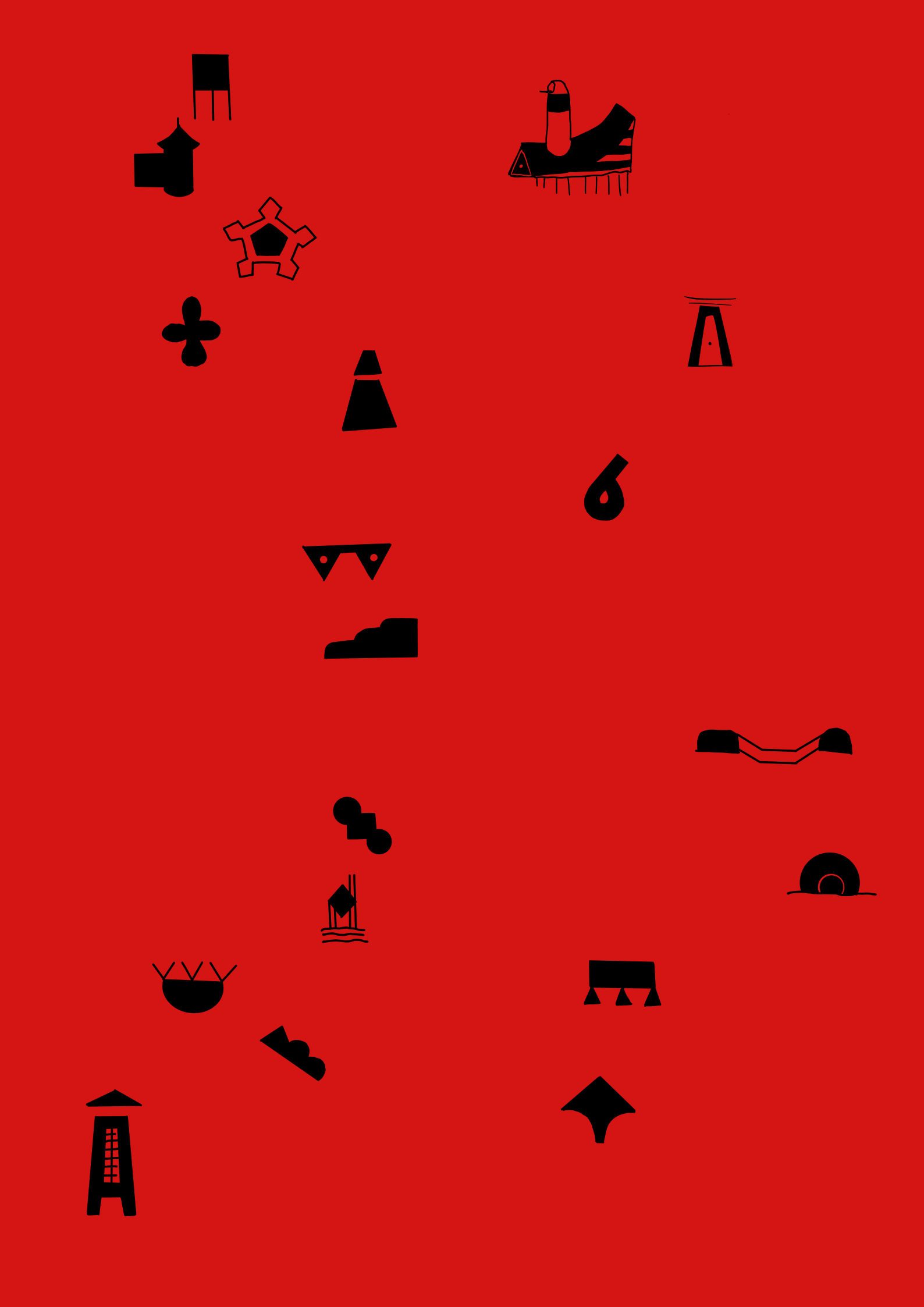
Passage technique

Guide des arpenteurs









GUIDE DES ARPENTEURS DE LA RÉPUBLIQUE DES ESCARTONS

Livret de Diplôme en Architecture

*

DUNCAN REDMOND

Espaces, corps, sensibilités
Une mise en récit du monde
Sous la direction de Fabien Duchêne

Table des matières

∞ : Avant-Propos 9

00 : Introduction 17

- La Brume 18
- La République des Escartons 20
- Rôles : 24
- Arpenteurs, Arpenteuses. 24
- Celles et ceux qui restent 28
- Construction et langage bâti 30

01 : Le long du chemin 39

- Symbologie 40
- Abri, Refuges, Repos 42
- Guilde, Réseaux, Infrastructures, Signes 52

02 : Les hauts lieux 73

- Ville, Villages, Hameaux 74
- Bâtiments Majeurs 79

03 : Enseignement, Activités, Exploration 89

- École et enfance 90
- Université, Archives, Recherche 96

04: Autres lieux insolites, Usages et Vie Commune 99

- Lieux insolites 100
- Saisons, rituels et commémorations 104
- Faune, plantes et cohabitation 106

Bibliographie 110

∞ : AVANT-PROPOS

Ce Livre se présente comme un Guide d'usage et de découverte d'un monde, celui de la République des Escartons, une version alternative du territoire du Briançonnais.

Elle vous permettra de vous familiariser avec certains termes, usages et particularités de ce monde.

Inspiré par les manuels de jeux de rôles comme Donjon et Dragons, ce livre présente un monde fictif sous toutes ses couleurs avec la volonté d'inviter ses lecteurs à se projeter dans l'univers à son tour, en s'aidant par exemple de personnages décrits dans la partie « Rôles : Arpenteurs, Magiristes et autres ».

Une invitation au voyage : ce texte a servi aussi de cadre général pour l'élaboration des différents projets d'architecture dans le contexte de ce diplôme de fin d'études.

Il fut un temps où l'on descendait dans la vallée.

On y trouvait les villes, les routes, les hôpitaux, les écoles, les supermarchés.

Puis la brume est montée. Personne n'a su dire exactement quand, ni pourquoi.

Elle a commencé par tapisser les fonds, ramper le long des versants. Et puis un jour, elle est restée.

Épaisse, humide, grise. Un silence suintant de craquements et de plaintes sourdes.

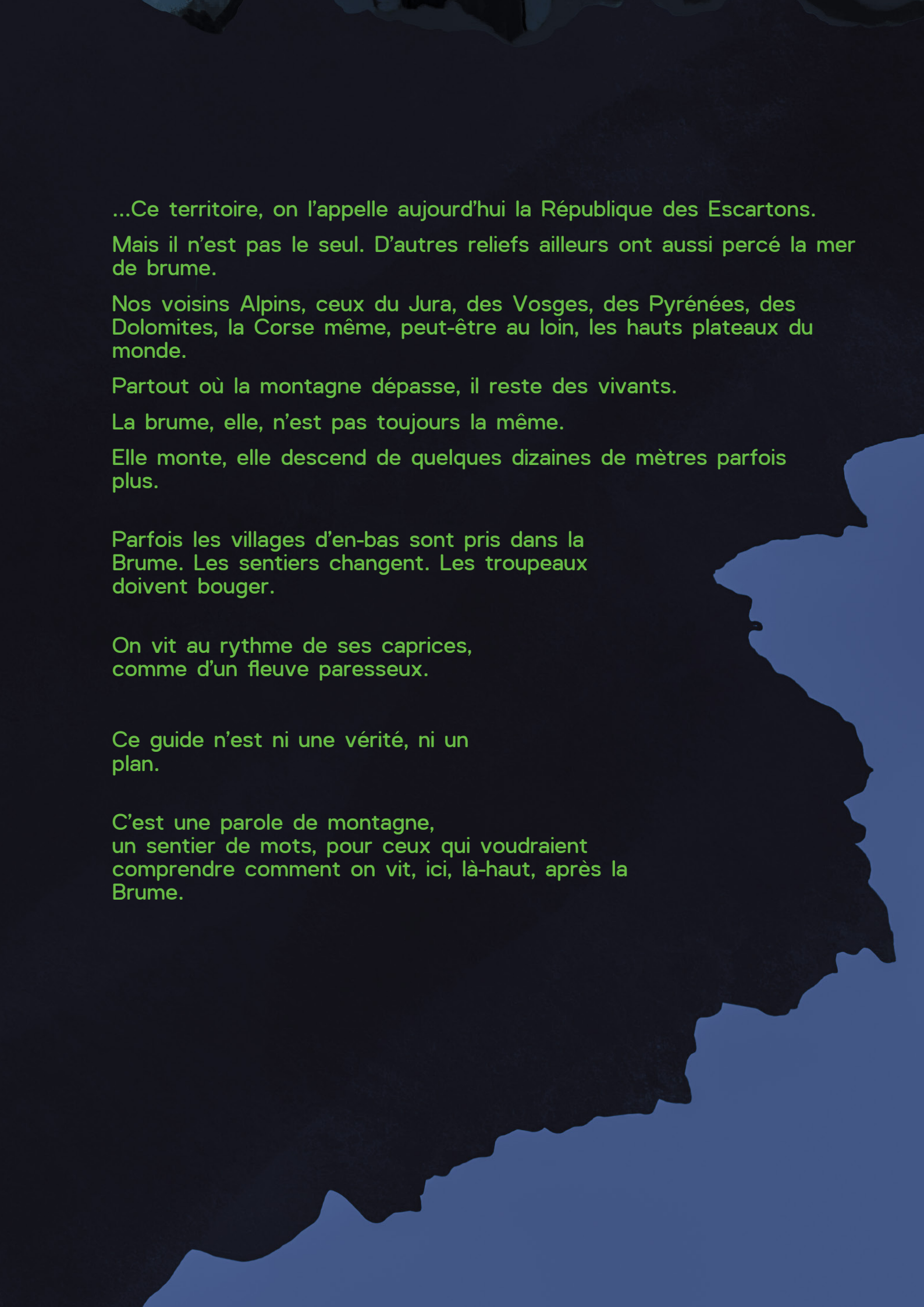
On dit que plus bas, certains y vivent encore. Ou y survivent. Nous, on est restés là-haut.

Pas par orgueil, ni par choix parfois. Mais par nécessité.

Les plateaux, les crêtes, les vallons d'altitude sont devenus des terres d'abris...

NO BORDERS
NO NATIONS

...Des îlots émergés dans un océan de nuées.
Alors, on a fait avec.
On a repris les gestes anciens.
Le bois, la pierre, le vent. Les bêtes, les graines, les outils qui durent. On a réappris à marcher, à troquer, à raconter...


...Ce territoire, on l'appelle aujourd'hui la République des Escartons.
Mais il n'est pas le seul. D'autres reliefs ailleurs ont aussi percé la mer de brume.
Nos voisins Alpins, ceux du Jura, des Vosges, des Pyrénées, des Dolomites, la Corse même, peut-être au loin, les hauts plateaux du monde.
Partout où la montagne dépasse, il reste des vivants.
La brume, elle, n'est pas toujours la même.
Elle monte, elle descend de quelques dizaines de mètres parfois plus.
Parfois les villages d'en-bas sont pris dans la Brume. Les sentiers changent. Les troupeaux doivent bouger.
On vit au rythme de ses caprices, comme d'un fleuve paresseux.
Ce guide n'est ni une vérité, ni un plan.
C'est une parole de montagne, un sentier de mots, pour ceux qui voudraient comprendre comment on vit, ici, là-haut, après la Brume.

00 : INTRODUCTION

La Brume

D'après les récits conservés dans les archives et les histoires transmises au coin du feu, la brume s'est installée un jour dans le fond des vallées.

La date a été oubliée - volontairement ou non.

Les spécialistes estiment que cela remonte à une centaine d'années.

Cette brume, épaisse, moite, froide, n'est pas mortelle.

On y respire encore.

Mais ceux qui s'y aventurent parlent d'un monde sourd.

Un monde éteint, où l'on ne voit guère plus loin que ses doigts, où règnent moisissures, champignons et mousses.

Certains parlent du loup, de l'ours, et d'autres choses plus étranges qui rodent dans la brume.

Par principe, les habitants de l'Escarton n'y vont pas.

Sauf quelques Arpenteurs en mission d'exploration.

La République des Escartons

On appel la première République des Escartons cet ensemble formé par cinq territoires montagnards du Dauphiné : Escarton de Briançon, Escarton du Queyras, Escarton de Pragelas, Escarton d'Oulx ainsi que l'Escarton de Château-Dauphin.

Le terme « Escarton » vient de l'occitan « escartonner » voulant dire « partager ».

Leur statut particulier est venu de l'octroi par le Dauphin du Viennois Humbert. Il s'agit d'une charte, appelée aussi « Charte de l'Escarton », datant du 29 mai 1343, accordant un certain nombre de droits et libertés d'organisation.

En 1713, après la signature de la Paix d'Utrecht, les trois Escartons de Pragelas, Oulx et Château-Dauphin sont cédés à la maison de Savoie et rattachés à la principauté de Piémont.

Cette première république des Escartons prendra fin au moment de la Révolution française, en 1789.

La République actuelle, que l'on appelle aussi République des Cimes ou Archipel des Escartons, est née bien plus tard, après l'apparition de la Brume, et se compose des deux Escartons de Briançon et du Queyras (les autres Escartons étant rendus inaccessibles intégralement ou en partie par la Brume).

Elle s'est reformée sans bruit, sans acte officiel, par nécessité et par usage.

Peu d'archives en témoignent : selon les techno-archéologues, une grande partie des données étaient stockées dans des serveurs, inaccessibles après l'effondrement des réseaux.

Un escarton est l'association informelle des plusieurs «Faranches» (communautés villageoises autonomes) qui la composent géographiquement.

Mais il n'y a pas de centre. Pas de capitale.

Pas de pouvoir unique.

Chaque Faranche décide selon ses moyens, ses urgences, ses orientations.

Les représentants des communautés se réunissent deux fois par an, chaque année dans un lieu différent, afin de discuter des actualités, des besoins et des préoccupations de chaque communauté.

Il existe tout de même des institutions relativement neutres, formées par des personnes de chaque communauté permettant de coordonner et de faire interface en cas de désaccord ou de tension.

Ces institutions sont l'Académie (composée de l'Université, l'École et les Hospices) qui siège à Briançon, ainsi que la Guilde des Arpenteurs qui siège au Château-Queyras, bien qu'elle soit présente dans tout le territoire.

STATISTIQUE.

DIVISION. ADMINISTRATION.

Le département des hautes Alpes, formé d'une partie du haut Dauphiné et de la Provence, est situé dans la région S.E. de la France. Il forme frontière du côté de l'Italie. Il est divisé en 3 arrondissemens communaux, 24 cantons, 189 communes. Sa superficie est de 553,569 hectares pour 133,100 habitans, donne 372 hab. par lieue de poste carrée. Le revenu territorial est de 5,134,000 fr.s et les impôts directs, savoir: contrib. foncière 502,814 fr.s, personnel et mobilière 83,000 fr., portes et fenêtres 61,284 francs. - Ce départ.t fait partie de la 7e division militaire dont le chef-lieu est Marseille. - 14e arrond.t forestier, - 6e inspection des ponts et chaussées, - Insp.on S.E. du service des mines, - 18e légion de Gendarmerie, - ressort de la cour d'appels et de l'acad.ie de Grenoble. - Evêché à Gap suffragant de l'archevêché d'Aix. - Temples des Chrétiens réformés du consistoire d'Orpierre, à Orpierre et à Arvieux.

ARRONDISSEMENS COMMUNAUX.

Gap	Préfecture,	14 Cantons.	126 Communes	69,805 Habitans.
Briançon	5	id.	27	id.	30,893	id.
Embrun	5	id.	36	id.	32,402	id.
Totaux	24	id.	189	id.	133,100	habit.s

3 arrondiss.t qui comptent 40,265 électeurs nomment 3 représentants.

Distance de Paris à Gap d'après l'admin.on des postes 665 kilom. 166 ¾ lieues de poste.

Population de Gap 8,724 habitans.

Situation Géographique de Gap. Lat. N. 44° 33' 57". Long. E. 3° 44' 47".

TERRITOIRE, CÉLÉBRITÉS.

TERRITOIRE. Le départ.t des H.tes Alpes se divise ainsi qu'il suit; entre les diverses natures de propriétés et de cultures: terres labourables 97,484 hectares; - landes, bruyères, patis &.ca 220,458 hect.; - prés 23,636 h.res; vignes 5,901 hect. bois 77,226 h.es; - forêts et domaines non productifs 99,653 h.es

Mines. On y trouve des mines d'or, d'argent, de cuivre, de fer et de plomb; du cristal de roche, du marbre, de l'Albâtre, du porphire, du granit, des pierres lithographiques, des ardoises du charbon de terre, de la Houille, et plusieurs sources d'eaux minérales et thermales.

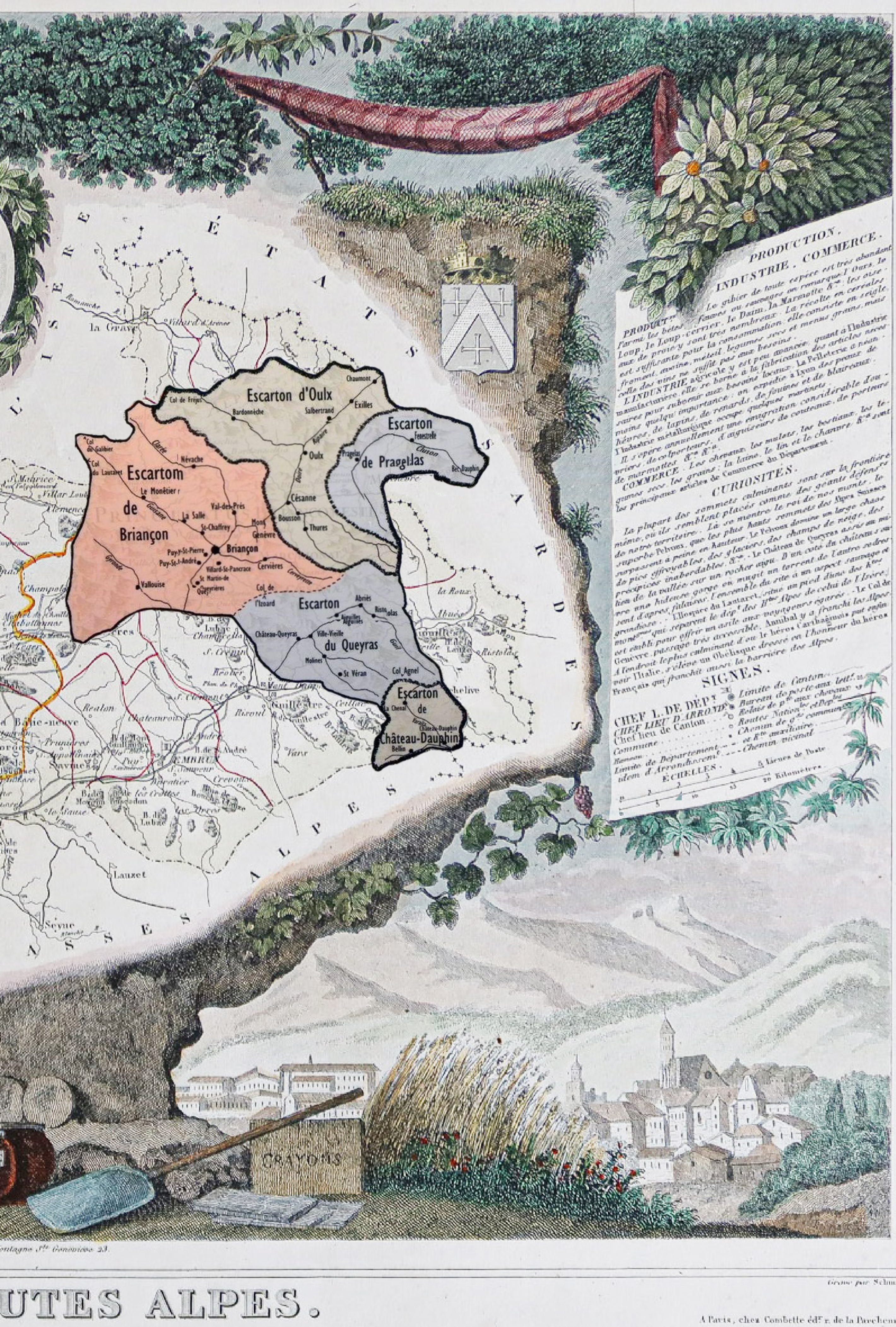
CÉLÉBRITÉS. Parmi les hommes distingués qui appartiennent au départ.t des Hautes Alpes, les plus connus sont: le fameux Connétable Lesdiguières, le Docteur Villars, et Roland membre de l'assemblée constit.te

Ecrit par L. Beauvais, Rue de la M

Géographie et statistique par V. Levasseur, Ing.r Géographe, Rue de Malte 24.

DÉP.T DES HA

Lemercier Imp.r Paris.



...UTES ALPES.

Gravé par Schmit.

A Paris, chez Combette édr r. de la Parcheminerie, 15.

Rôles :

Arpenteurs, Arpenteuses.

Colporteuses, Colporteurs

Les corporteur.euse.s sont les personnes qui transportent les produits et biens à travers le territoire ; à pied, à dos de mulet et parfois à vélo.

Artificières, Artificiers

Les artificier.ière.s sont les ferblantiers, ferrailleurs, ingénieurs, techno-archéologues, ainsi que toutes les branches artisanales (édificiers) : maçons, charpentiers, métalliers etc.

La République est faite d'une constellation de hameaux, villages, refuges et avant-postes. Ces lieux, souvent enclavés, sont reliés et approvisionné par les Arpenteurs et Arpenteuses : celles et ceux qui marchent.

Parmi elleux, on distingue six grandes spécialités :

Géographes

Les géographes sont celles et ceux qui observent, mesurent et documentent les variations du climat, de la roche, faune et flore afin de porter aux autres leur données. Leur travail permet de prévoir et de s'adapter aux conditions de changement du monde et aux caprices de la brume.

Trouveuses Trouveurs

Appelé.e.s autrefois troubadours et trobairitz en Langue d'Oc, les trouveurs et trouveuses se placent dans la continuité des poètes, musicien.ne.s et artistes d'un autre temps. Ce sont celles et ceux qui marchent à travers les montagnes en écoutant, créant histoires et poèmes, de la musique, des pièces de théâtres et des installations artistiques.

Certain.e.s trouveuses font aussi la chronique des évènements majeurs du passé et du présent.

Transhumantes, Transhumants

Appelé.e.s aussi bergers et bergères, ce sont les hommes et les femmes qui s'occupent des animaux et guident les troupeaux entre les estives et les étables l'hiver. À cause de la brume, les pâturages d'hiver autrefois en contrées méridionales ne sont plus accessibles. L'entretient hivernal du bétail repose sur une récolte conséquente de foin. Toutefois, les hivers recensés depuis l'arrivée de la brume sont bien plus courts, moins rudes que ceux décrits dans les archives d'avant-brume (c'est-à-dire début et milieu du XXe siècle) pouvant durer 8 mois de l'année.

En effet, il ne neige que très peu l'hiver et parfois la brume descend d'une trentaine de mètres, ce qui permet la récolte des champignons mais aussi aux cochons de se nourrir de racines.

« On marche depuis l'aube, mes brebis et moi. Midi, je m'arrête sur un rocher manger un bout. Un chien maigre qui nous suit depuis la veille s'approche. Il s'était fait courser par Kiki, ma patou, il y a trois quart d'heures. Kiki revient. J'offre du pain au maigrichon. On ne le chassera plus. »

- Extrait d'un carnet de Transhumante.

« Perrine est courageuse, ses chèvres sont ardentes. Lia est rebelle, ses chèvres sont punks. Emi est équilibrée, ses brebis sont réfléchies. Brigitte est une passionnée, ses chèvres sont mélomanes. Daniel est dans la lune, ses brebis sont lève-tard. Christiane est un rock, ses brebis sont fiables. Clément est lent, ses brebis sont molles. Ses brebis sont farouches, Martin est effacé. »

- Extrait de Pastorales de Violaine Bérot, Florence Debove et Jean-Christophe Cavallin.

Sentienelles - Ouvreurs, Ouvreuses

Les Sentinelles sont les personnes qui entretiennent les sentiers, veillent sur l'harmonie entre la faune, la flore, la roche et l'humain, et qui répondent aux urgences médicales et sécuritaires (accidents, feux, éboulements, boues torrentielles, etc.).

On appelle celles et ceux qui répondent aux urgences médicales Sentinelles-Ouvreurs, ouvreuses, Secouristes ou simplement « S.O.S ».

Celles et ceux qui restent

Bien que la plupart des habitants de l'Escartons soient mobiles à certains moments de leurs vies ; pour des raisons de santé, par préférence, par vocation ou pour des situations périodiques, beaucoup de personnes ont une vie davantage sédentaire.

Il y a les agriculteurs, maraîchers et producteurs, qui doivent rester près de leurs terres et animaux.

Il y a celles et ceux qui s'occupent de la maintenance des refuges, maisons et bâtiments que d'autres n'occupent que le temps d'un soir ou d'une saison.

Bien sûr il y a toujours les autres, tous aussi sédentaires : les médecins, enseignantes, chercheurs, patronnes de taverne, boulangers et tous celles et ceux qui se cachent derrière leur bureau ou dans leur lit.

Magiristes

Il y a les Magiristes [terme venant de l'ancien français, lui-même venu du grec antique "mageiros", voulant dire cuisinier ainsi que prêtre].

Les Magiristes sont les maîtres de cuisine. La plupart des hameaux et villages ont une Magiriste qui veille sur les cuisines du gîte principal, du refuge ou d'un restaurant. Chaque Magiriste s'occupe de l'approvisionnement et de l'échange des produits. Ils peuvent parfois missionner les colporteurs pour partir. Certains partent par exemple dans le canton de Valais en Helvétie récupérer le sel (produit manquant dans l'Escarton).

Pour devenir Magiriste, on doit s'entrainer dans un Magiristère, parfois même plusieurs, pour apprendre l'art de préserver, transformer, confectionner et cuisiner les produits. Connaître leur saisonnalité, expérimenter les goûts, les textures...

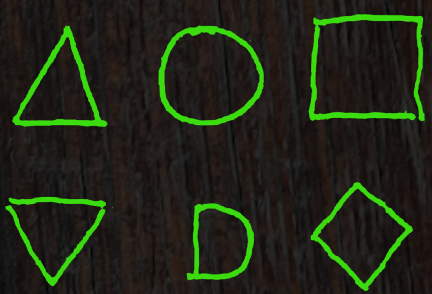
Construction et langage bâti

Matérialité : bois, roche, métal... et matériaux exogènes

Bois

Le mélèze est l'essence endémique du territoire. Seul résineux à perdre ses aiguilles en automne, il pousse lentement et résiste bien à l'humidité comme au gel. Son bois, imputrescible, prend avec le temps une teinte chaude et grisée. En revanche, il travaille beaucoup : on privilégie donc des assemblages sans vis.

On le retrouve dans les charpentes, les bardages et les couvertures en tavaillons. D'autres résineux comme le pin ou l'épicéa peuvent également être utilisés.

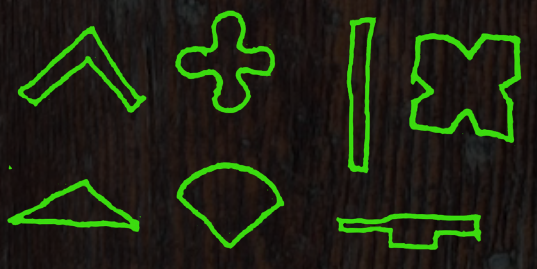


Roche

La pierre : utilisée en moellons ou en pierre de taille, selon les usages et les moyens. Dans le Queyras, on emploie parfois des pierres décoratives comme le marbre ou la serpentine.

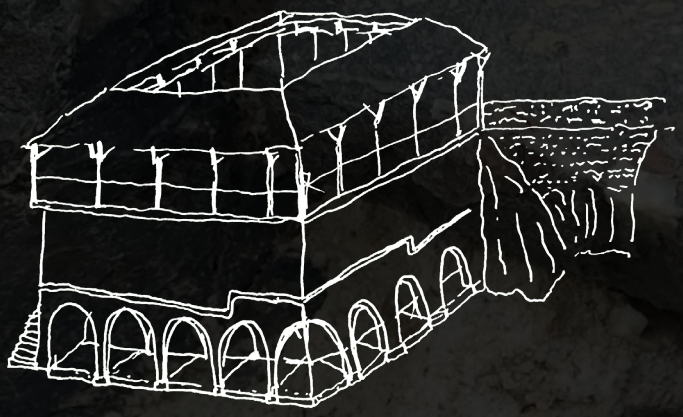
La lauze : pierre plate utilisée pour la couverture, notamment des maisons principales et des bâtisses d'habitation (cf. caset queyrassien).

La chaux : issue de la cuisson du calcaire à plus de 900°C dans des fours répartis sur le territoire. Elle sert au mortier de maçonnerie comme aux enduits de façade.



« La foi bon basti de la peyra de soun luo »

« Il fait bon bâtir avec les pierres de son pays »
— Proverbe du Briançonnais



Métaux et matériaux exogènes

Métaux : utilisés pour les charpentes (acier), les couvertures (tôles ondulées en aluminium, acier galvanisé, zinguerie), les bardages (panneaux d'aluminium), ou encore les éléments techniques (garde-corps, serrurerie, caillebotis, câblerie, plomberie...).

On trouve également d'autres matériaux et procédés constructifs hérités des XIXe-XXIe siècles : briques en terre cuite, tuiles, béton (armé ou en parpaings), plastiques (PVC, polycarbonate), etc.

Dans les constructions d'après-brume, ces matériaux sont souvent récupérés dans les zones fantômes, sous la brume, par les arpenteuses artificières. Des missions de démantèlements ciblés (E.Leclerc, McDonald's, Leroy Merlin...) sont organisés en fonction des besoins.

Le transport des matériaux est généralement planifié en hiver, quand la neige facilite l'acheminement.

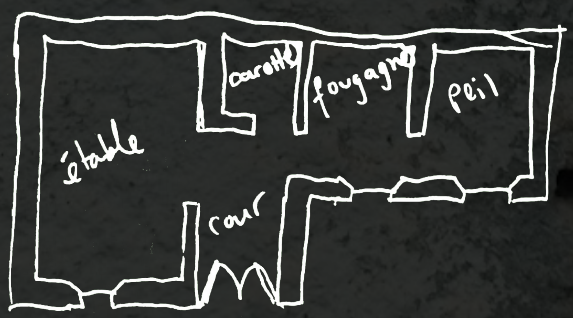
Le bâti paysan et pastoral : habiter pour durer

Dans les hautes vallées, comme à Saint-Véran, l'habitat traditionnel répond aux contraintes du climat, de l'altitude, et des cycles agricoles. Les maisons Queyrassiennes suivent une logique récurrente : un rez-de-chaussée en pierre très épaisse (60 à 70 cm), formant un socle thermique et structurel. Ce niveau, parfois semi-enterré, accueille bêtes, humains, réserves et outils. Il comprend souvent des caves voûtées, fraîches l'été, hors gel l'hiver.

Au-dessus, la « fuste » : une structure de troncs de mélèze empilés, croisés aux angles. Ces parois pleines, respirantes, servaient traditionnellement de greniers à foin. Elles sont souvent prolongées d'un balcon-terrasse appelé « lobbio », orienté sud-ouest, où l'on fait sécher linge, herbes ou bois. Les toits sont couverts de tavaillons de mélèze.

Ces bâtiments sont parfois reliés à un plus petit, le caset, enduit à la chaux et couvert de lauzes. Certaines familles l'habitent ; d'autres s'installent directement dans l'étable en hiver.

À Arvieux, les maisons suivent la pente, avec des galeries ouvertes ou loggias superposées au sud. Elles font à la fois office de séchoirs et de circulations. Les façades, en pierre apparente ou enduites, intègrent les matériaux locaux : schiste et calcaire, pour les soubassements, les encadrements et les murs de soutènement.



Plus haut, dans les alpages, les chalets de la Furfande illustrent une architecture d'estive : bâtiments simples en moellons secs, toits à deux pans en bois, parfois entourés d'une jupe de planches pour limiter les éclaboussures d'eau ou de neige fondue. L'intérieur est minimal : poêle, étagères, coin couchage. L'eau est captée à la source ou stockée dans des citernes. L'accès motorisé est inexistant — tout est monté à dos d'homme ou en charrette.

Partout dans les Escartons, ces formes vernaculaires se déclinent avec des variations locales.

Un phénomène du XXe-XXIe siècle a inversé les usages : la partie basse, autrefois habitée, devient garage, cave ou atelier, tandis que la fuste se transforme en espace principal de vie, avec vue et volume. L'usage ancien visait aussi à prévenir les incendies : en cas de feu de foin, seule la fuste brûlait, le socle en pierre restant intact. Avec la brume, nombre de fustes reconverties en chalets de loisirs sont redevenues des greniers à foin.

Fortifications : mémoire militaire et hybridations techniques

Autour de Briançon, l'architecture militaire a laissé une empreinte durable. Dès le XVIIe siècle, les ingénieurs de Vauban construisent bastions, forts et casernes, souvent sur des crêtes ou encastrés dans le relief.

On y trouve pierre de taille en façade, moellons pour les murs secondaires, mortier de chaux, toitures à deux pans en lauze ou en tuiles, parfois des toits-terrasses enherbés. Les percements sont étroits, réguliers, pensés pour résister.

Au XIXe siècle, l'industrialisation introduit la brique, le béton armé, l'acier dans les planchers et charpentes. Ces structures, à la fois rationnelles et durables, ont parfois été réemployées : logements temporaires, écoles, refuges, lieux de stockage. Les réseaux de téléphériques et de câbles sont nés de cette logique de militarisation du relief.

Refuges alpins et architectures ludo-sportives : habiter l'altitude extrême

Plus haut encore, là où rien ne pousse, l'architecture devient pure adaptation. Le refuge du Promontoire, suspendu sur les pentes de la Meije, est un volume compact en ossature métallique, isolé, résistant au vent, à la neige, aux écarts thermiques. On y accède à pied ou encordé. Il fonctionne en autonomie partielle (panneaux solaires, récupération d'eau, chauffage minimal).

Le refuge de l'Aigle, plus haut, reprend la forme d'une cabane allongée, mais avec une enveloppe en bois lamellé et bardage métallique. Il évoque l'abri de berger ou le refuge d'urgence. L'aménagement est sobre : dortoirs superposés, cuisine, séchage, grande ouverture sur les glaciers.

Le refuge du Goûter, sur le Mont Blanc, incarne l'ingénierie extrême. C'est une capsule en aluminium chromé, posée sur une arête, assemblée par hélicoptère. Ossature en lamellé-collé, isolation multicouche, ventilation maîtrisée, sanitaires d'inspiration navale.

Héritier des mondes militaire, spatial ou aéronautique, ce type de bâtiment reste un jalon technique.

Même si l'usage de l'hélicoptère a disparu avec la brume, les principes de préfabrication légère et de réemploi de matériaux techniques (aluminium, inox, composites) perdurent dans certains refuges et postes avancés.

Ce que ces bâtiments racontent

Dans la République des Escartons, le langage bâti est en perpétuelle évolution. Il est fait de couches, de réemplois, d'adaptations. Chaque typologie raconte une manière d'habiter : avec les bêtes, avec la pente, avec le vent, sans réseau.

C'est une architecture d'héritage — savoirs pastoraux, transmissions orales sans dessin — mais aussi d'invention : adaptation à l'urgence, à l'autonomie, à la performance.

Les fustes anciennes, les chalets d'estive ou les refuges actuels forment un continuum de gestes et de formes. Ils montrent que la montagne, exigeante mais sublime, est un laboratoire discret pour de nouvelles façons d'habiter.

Et toujours, au cœur de ces architectures, une certaine idée de l'hospitalité : non pas le confort, mais la possibilité d'un abri — assez robuste pour durer, assez sobre pour être partagé.

01 : Le long du chemin

Symbologie

Brume

Refuge gardé

Refuge non gardé

Refuge du repos simple

Refuge du repose double

Postes optiques

La Guilde

La Citadelle

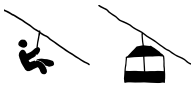
L'Adret des Quatre Puys

Refuge des Artificiers

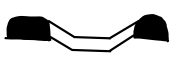
Le Magiristère

Le Refuge des Tômes

Ecole de la Croix de Bretagne



Chemins de câbles - Tyrolienne / Télé-cabine



Université / Hospice

Thermes de la Fourniale

Refuge au dessus de la Brume

Théâtre suspendu

Le Conservatoire du Thé

Colombiers

Séchoir

Fours à chaux

Greniers

Ecuries

Hameaux et villages

Caches / Cairns

Source

Abri, Refuges, Repos

Bivouacs

Lors d'une itinérance, une arpenteuse peut s'arrêter dans un bivouac aménagé, lieu souvent indiqué par un cairn. Un coin feu, un replat hors vent et non-inondable, une source d'eau claire pour se laver ou se baigner ; ces haltes sont dessinées par de multiples passages, par astuce et par collaboration anonyme. Parfois des camarades de sentier ingénieux fabriquent même des « Douches Furtives » : ballon d'eau raccordé à un ruisseau que l'on peut chauffer au bois (ou chauffé par le soleil) avec un pommeau de douche pour une session de soin « luxe » après une longue journée de marche en plein milieu de la montagne (la version "bain" existe aussi).

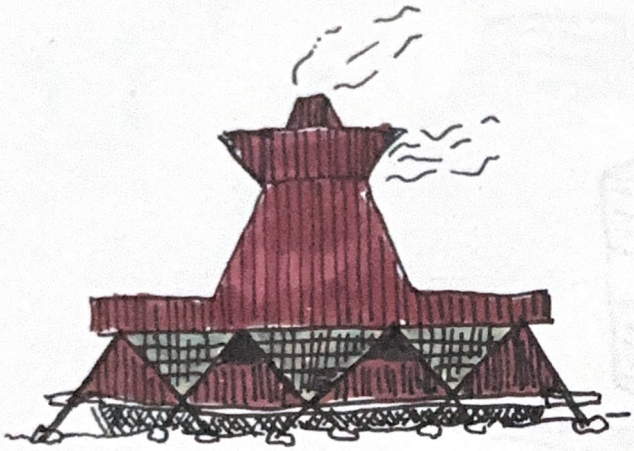
Refuges

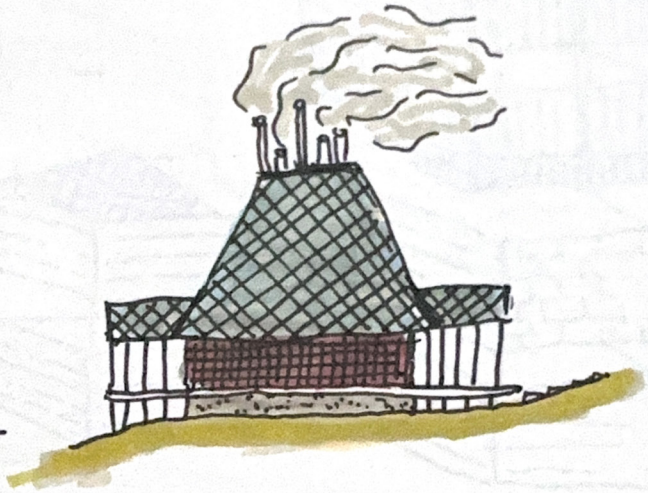
Les refuges peuvent être sommaires ou confortables, gardés ou non. Un simple abri de quatre murs et un bout de tôle, ou une grande bâtisse qui sent le feu de bois et la pain frais. Mais tous partagent la même fonction : accueillir toute personne en besoin. En échange, chacun contribue — un peu de sel, du bois fendu, un peu de nourriture, une tâche d'entretien.

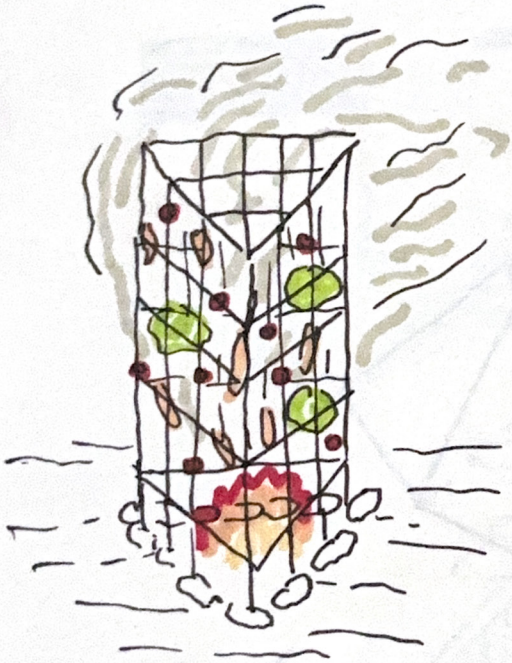
Si l'on reste longtemps, on peut être chargé d'intendance. Si l'on passe une nuit seulement, on peut se voir confier une mission discrète : transmettre un message, porter quelques vivres au refuge suivant. Une simple contribution monétaire est aussi possible pour les plus discrets.

Les arpenteurs peuvent passer des années durant sans domicile fixe, vivant de refuge en refuge.

Leur maison s'étend sur le territoire entier, éclatée en une multitude de refuges et de haltes. Dormir, manger, se laver, se reposer — tout cela se fait au fil du chemin, avec des niveaux très variables de confort.







Les Refuges du Repos

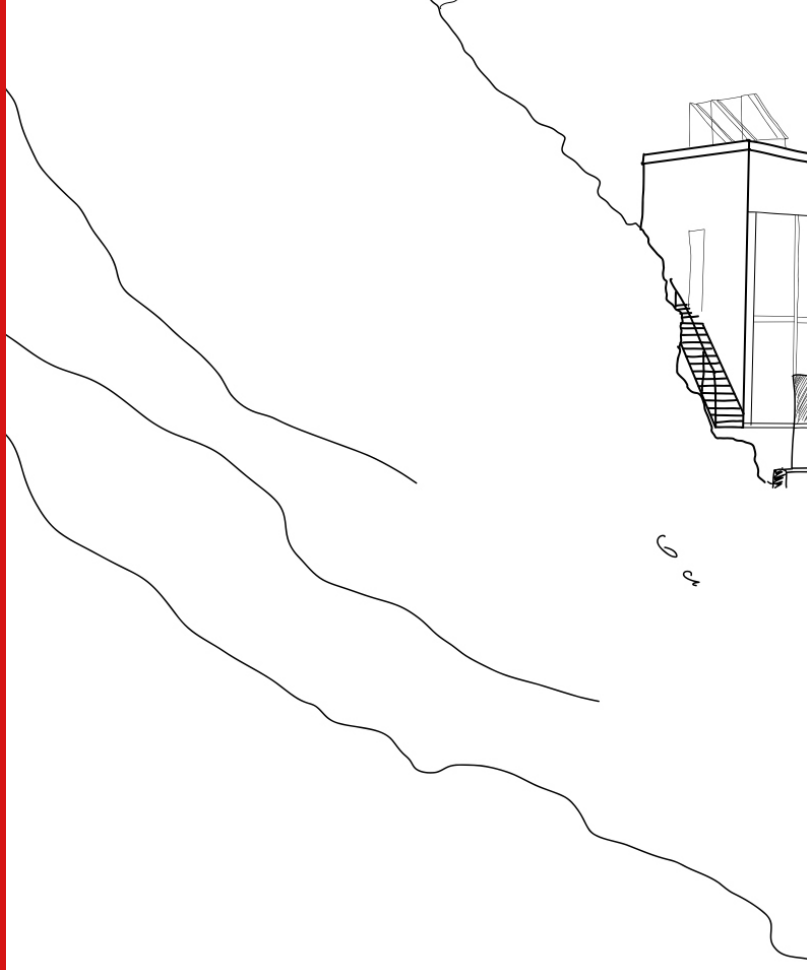
Certains refuges non gardés sont conçus pour des séjours plus longs. Ils sont appelés «Refuges du Repos». On y trouve deux chambres individuels appropriables (rangements, bureaux, bibliothèques) et un dortoir de six places. Les réserves permettent à deux personnes de vivre un mois en autonomie relative : bois, vivres sèches, outils, matériel de réparation.

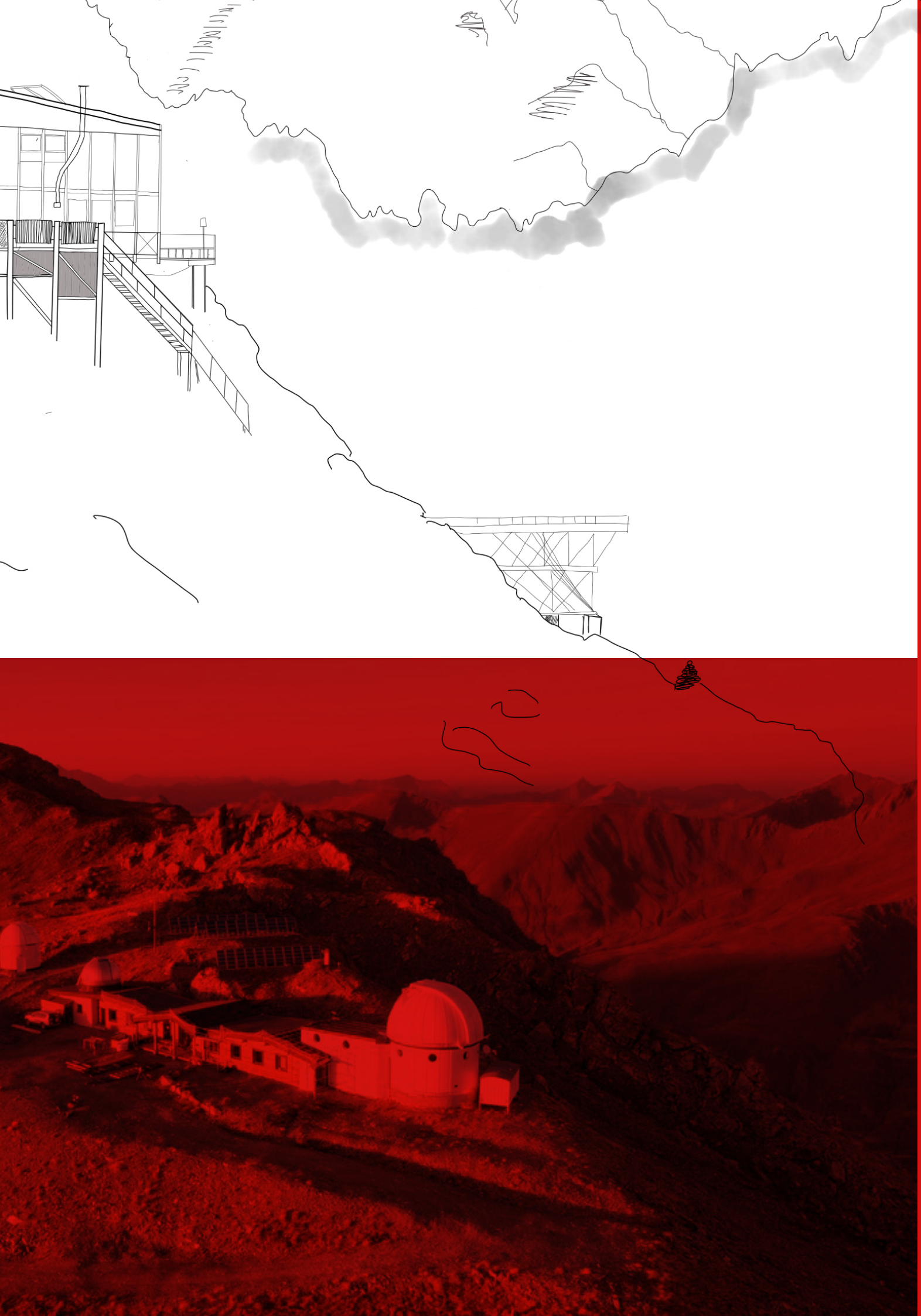
Lorsqu'on y séjourne, on essaye d'apporter papier, crayons, livres, instruments de musique etc... pour soit même et les autres.

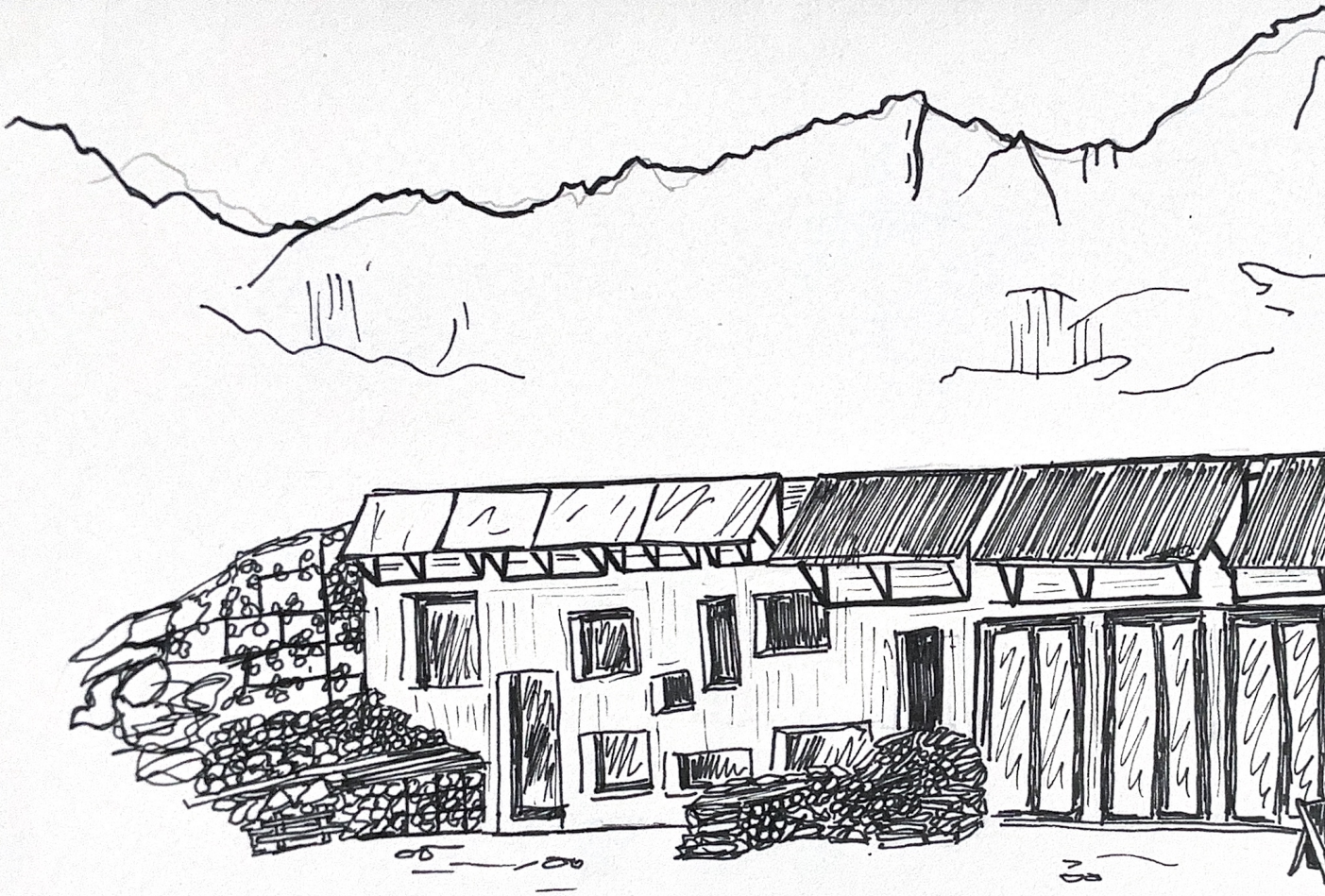
Avant-Postes

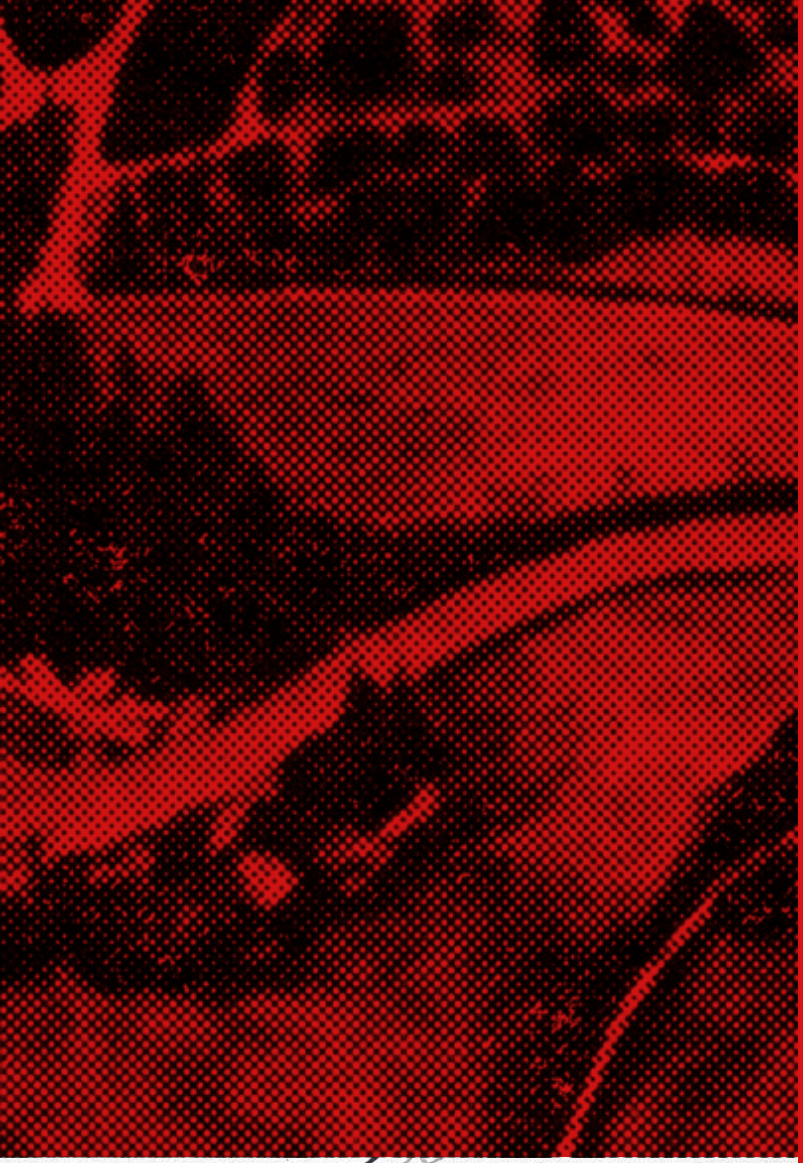
Les avant-postes sont des refuges liés à des activités spécifiques : recherche scientifique, observation naturaliste, séminaires pédagogiques, résidences d'écriture ou d'étude. Ils peuvent être rudimentaires ou très bien équipés. Certains sont gardés à l'année, les autres s'activent avec le passage d'un groupe mais s'endorment à leur départ. Sans clefs, ni serrure, on y trouve toujours de quoi manger ou se chauffer.

L'observatoire de Saint-Véran est devenu l'avant-poste des Cieux. Il accueille des géographes, des passionnés d'astronomie, des séminaires. Sa proximité avec le village fait que peu s'y arrêtent sans mission. Pourtant, c'est un lieu riche d'équipements et de conversations.









Avant-Postes

L'ancien jardin botanique du Lautaret a été transformé en avant-poste biologique. On y trouve des pépinières, des serres, une banque de semences, une cuisine tenue par une Magiriste talentueuse, et un manoir pittoresque aux boiseries grinçantes. Des classes d'enfants y séjournent souvent pour des stages ou des explorations.

D'autres avant-postes jalonnent les Écrins : glaciologie, hydrologie, géologie. Ils forment un maillage discret mais actif.

Gites et autres refuges mineurs

Dans les hameaux et villages, on trouve des gîtes gérés par des habitants ou par la faranche (cette forme de communauté villageoise autonome). Ces hébergements ne sont pas liés à la Guilde et demandent en général une participation en argent.

La qualité y varie : certains sont sommaires, d'autres soignés. L'entretien dépend de la main, du temps, de la philosophie du logeur. On y croise parfois d'anciens Arpenteurs ou Magiristes ayant choisi une vie plus ancrée mais conservant l'esprit du passage.

Guilde, Réseaux, Infrastructures, Signes

La Guilde des Arpenteurs

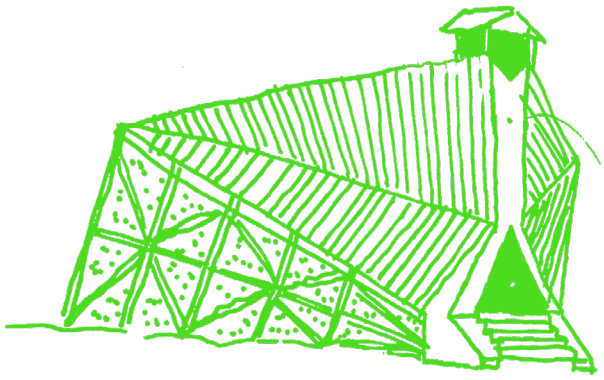
La Guilde organise la vie collective des Arpenteurs. Elle ne commande pas, mais coordonne. Elle veille à l'entretien du réseau, à la formation, à la circulation de l'information, au partage des ressources. C'est à la fois une structure de travail, une école, un réseau d'entraide et un relais logistique.

Pédagogie

- Organisation de séminaires avec les enfants dans les avant-postes pédagogiques.
- Enseignement de l'arpentage dès le primaire.
- Formation des jeunes aux savoirs de terrain : orientation, autonomie, soin, lecture du vivant.

Recherche

- Coordination avec l'Académie pour le partage et l'entretien du matériel scientifique : stations météo, instruments, cartographies.
- Appui aux missions de mesure, de suivi de la faune, des glaciers, de la flore ou des sols.



Communication

- Chaque refuge abrite un registre. On y laisse une note, une anecdote, un poème, une remarque météo, une blague, une consigne. Ces carnets font à la fois office de journal, d'inventaire (vivres, médicaments, bois) et de relais de mission.

- Les refuges gardés assurent un service postal. On peut y déposer lettres scellées, objets à transmettre, signalements urgents. L'acheminement se fait par pigeon messager, colporteur ou signal optique selon les cas.

- Un registre de mission global permet de suivre l'état des demandes ou des incidents signalés. Il est consultable dans chaque refuge gardé, mis à jour de façon hebdomadaire.

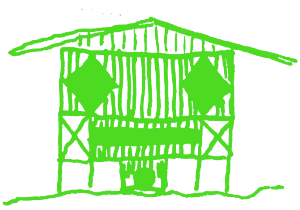
Sécurité

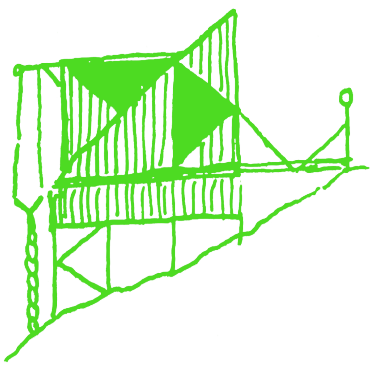
- Veille permanente sur les risques naturels : glissements, feux, maladies des forêts, signalements de faune.

- Entretien régulier des sentiers: balisage, ponts, passerelles, cairns, bornes, accès à l'eau.

- Coexistence entre humains, troupeaux, faune sauvage : dissuasion douce, jamais de réponse létale (sauf en cas de danger imminent).

- Présence de cliniques mobiles et d'unités de secours en lien avec les postes optiques.





Mobilité

- Suivi de l'état des sentiers, entretien saisonnier.

- Mise en place de moyens pour les personnes à mobilité réduite.

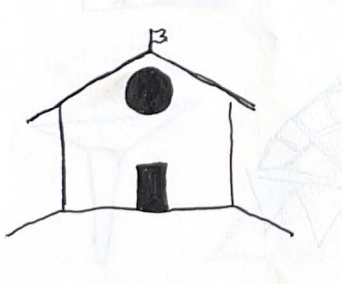
- Réseau de tyroliennes et de téléphériques entre points stratégiques.

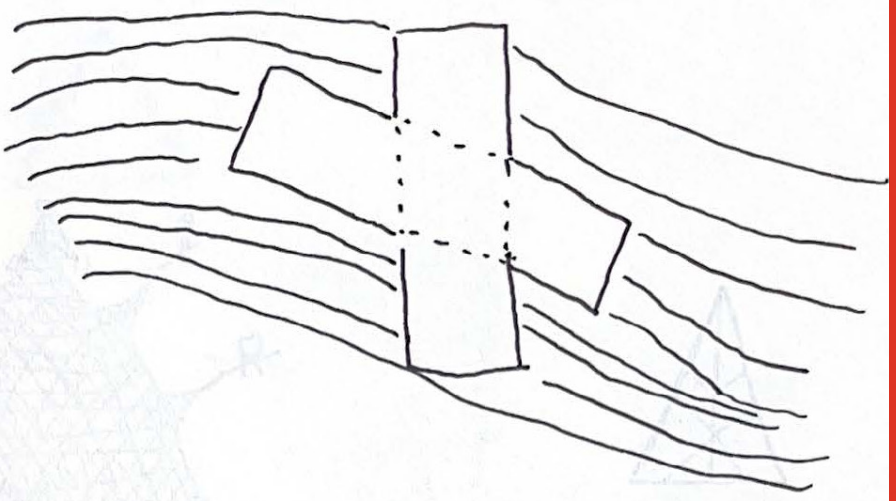
Corporation

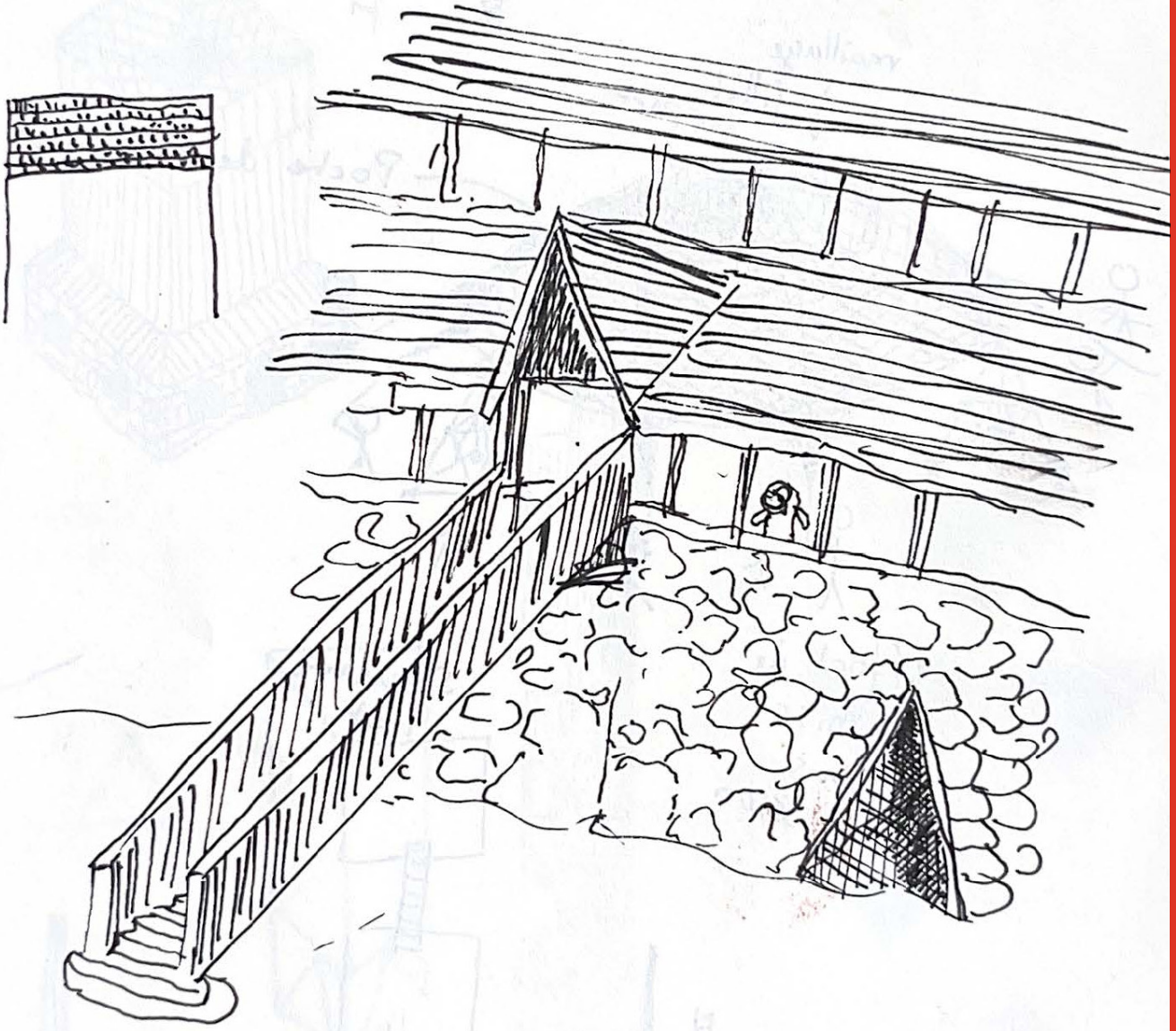
- La Guilde est aussi un réseau professionnel. Elle distribue les missions, mutualise les ressources, et assure un socle commun.

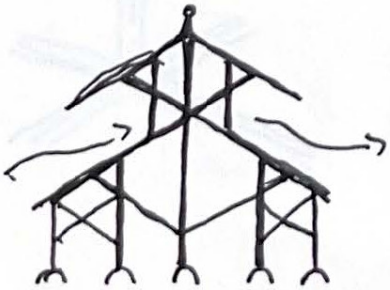
- En échange d'une cotisation, les Arpenteurs affiliés accèdent aux refuges, ateliers, cantines, équipements spécialisés (bottes, cordes, outils de mesure...).

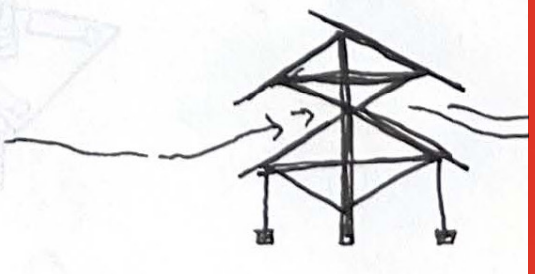
- Certains Arpenteurs agissent en dehors de la Guilde, mais leurs actions restent coordonnées quand le territoire l'exige.











Infrastructures et signes

Cairns

Le cairn est un langage muet. Empilements de pierres laissés sur le chemin, leur forme varie. Il peut dire “par ici”, signaler un danger, marquer un seuil ou simplement témoigner d’un passage. Quelques Certaines Sentinelles ont tenté d’en formaliser les usages, consignant dans des traités une grammaire de formes, de volumes et de contextes. Quelques expressions codifiées ont été adoptées — comme la figure de la maison-refuge — mais le cairn échappe à toute norme définitive. Il reste un geste dans le paysage, une trace laissée au bord du chemin : intention, offrande ou simple pause momentané de contemplation du monde minéral.

Dessin : Marc de Bernardis

Postes Optiques

Les postes-optiques sont des refuges sommaires où une ou deux personnes peuvent loger confortablement. Elles sont gardées à l'année par des sentinelles-ouvreurs et sont toujours à des emplacements stratégiques de co-visibilité avec un autre poste optique et une zone d'observation dans un réseau de communication d'urgence. Certains postes optiques datent de la fin du XIXe siècle. Il y en a qui sont perchés en veille d'un massif forestier pour prévenir des incendies. D'autres sont reliés à des refuges majeurs ou lieux majeurs par télégraphe. Les postes-optiques peuvent émettre des messages par une lampe à pétrole ou butane/ propane qui, par réflexion sur une lentille, a une portée comprise entre 24 et 36 km. En raison de la difficulté de trouver ces énergies, ce type de communication n'est utilisé qu'en cas d'urgence majeure. En cas de défaillance matérielle, certains postes sont équipés de feux d'alarme qui sont des grands tas de feux pour émettre un signal d'urgence

Ces petites cabanes, parfois centenaires, sont situées en ligne de visibilité avec d'autres postes. Elles servent à transmettre des signaux d'alerte par lampe à réflexion sur lentille avec une portée comprise entre 24 et 36 km. Ces lampes peuvent être électriques (reliées à des vieux panneaux photovoltaïques ou petit système hydroélectrique) ou bien à gaz naturel. Les postes sont souvent reliés par télégraphe aux refuges proche.

Gardées à l'année par des Sentinelles-Ouvreuses, elles assurent une veillée continue en cas de signal de détresse. En période de sécheresse, elles permettent de surveiller les massifs forestiers. Par météo dégagée, elles relient tout le réseau d'un seul regard. L'échange de messages à longue distance est possible, mais le langage morse est nettement moins adapté aux échanges verbeux qu'une lettre.

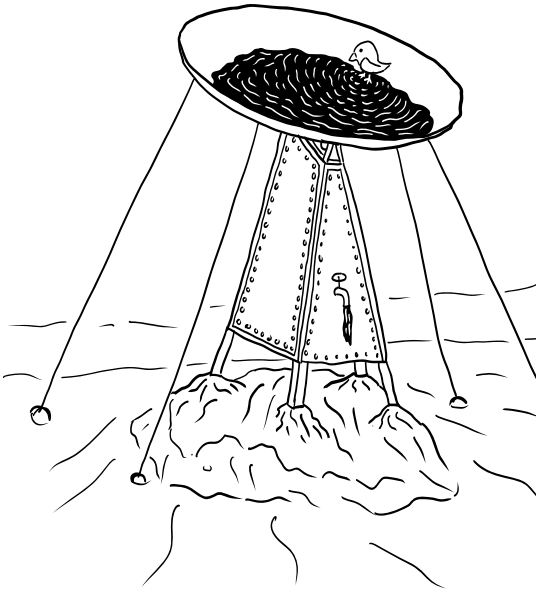
Caches / Casiers-Relais

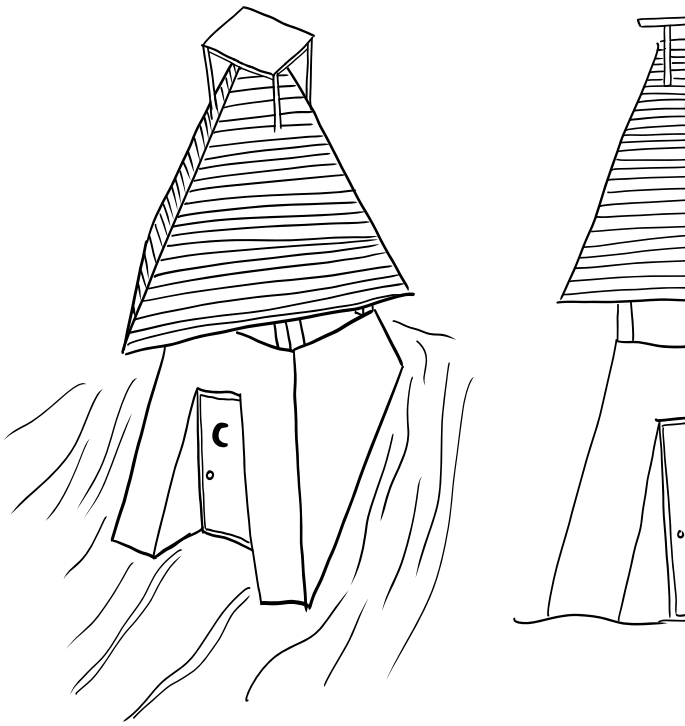
Nos ancêtres pouvaient empiler des cairns d'une façon assez précise, de manière à laisser un vide au centre, accessible en retirant quelques pierres. On y laissait des vivres, de l'eau, de la nourriture, des petits mots protégés de la faune. Ces Cairns-relais existent encore, mais sont difficiles à reconnaitre car ils se fondent dans le paysage.

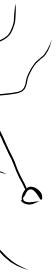
Aujourd'hui, les sentinelles-ouvreurs entretiennent des Casiers-relais étanches en bois, pierre ou en tôle. On y trouve parfois une paire de chaussettes sèches, un pansement, un joli dessin, ou de la viande séchée. Les objets sont laissés librement, sans attente.

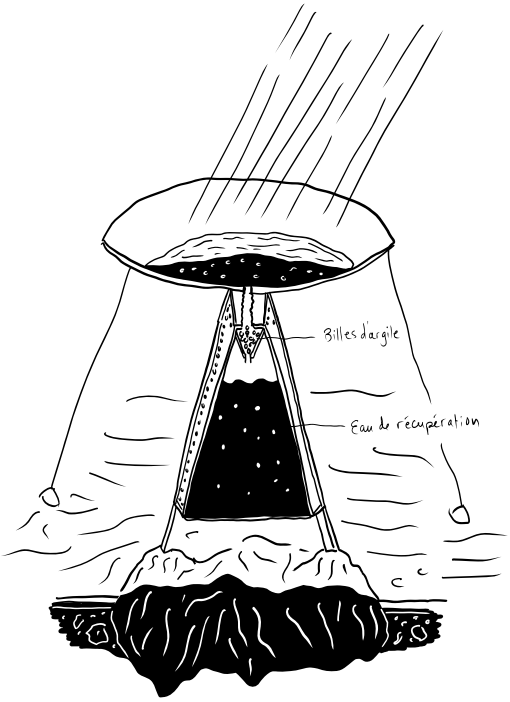
Certains disent que d'y laisser quelque chose d'utile rapporte du bon karma ou de la chance. Que ce soit par superstition, par principe ou par empathie, ces relais sont souvent des lieux chargés de bienveillance anonyme.

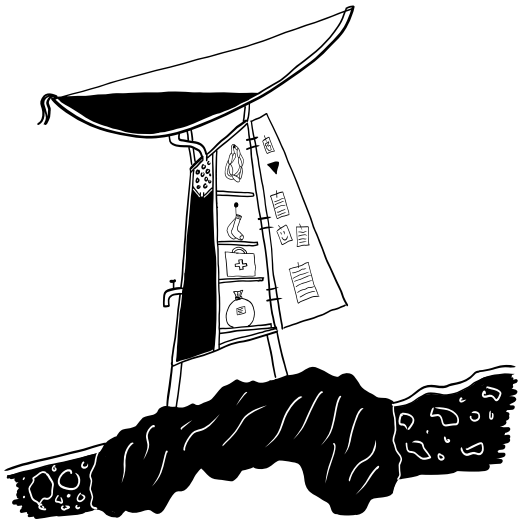
Ces casiers sont souvent stockés de papier et de crayons.

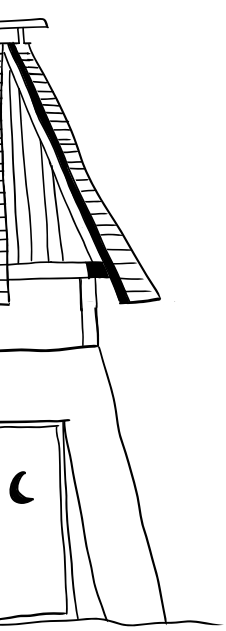


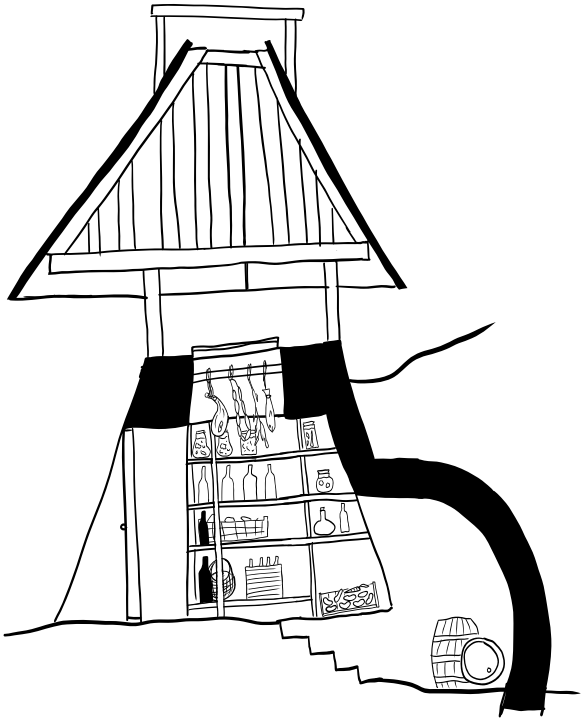


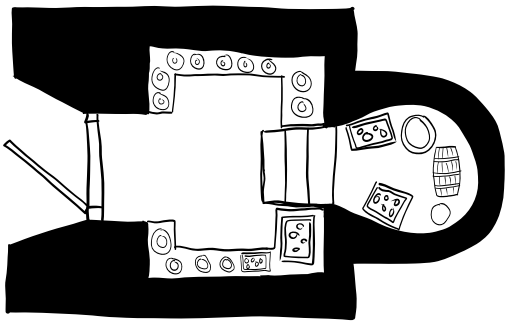


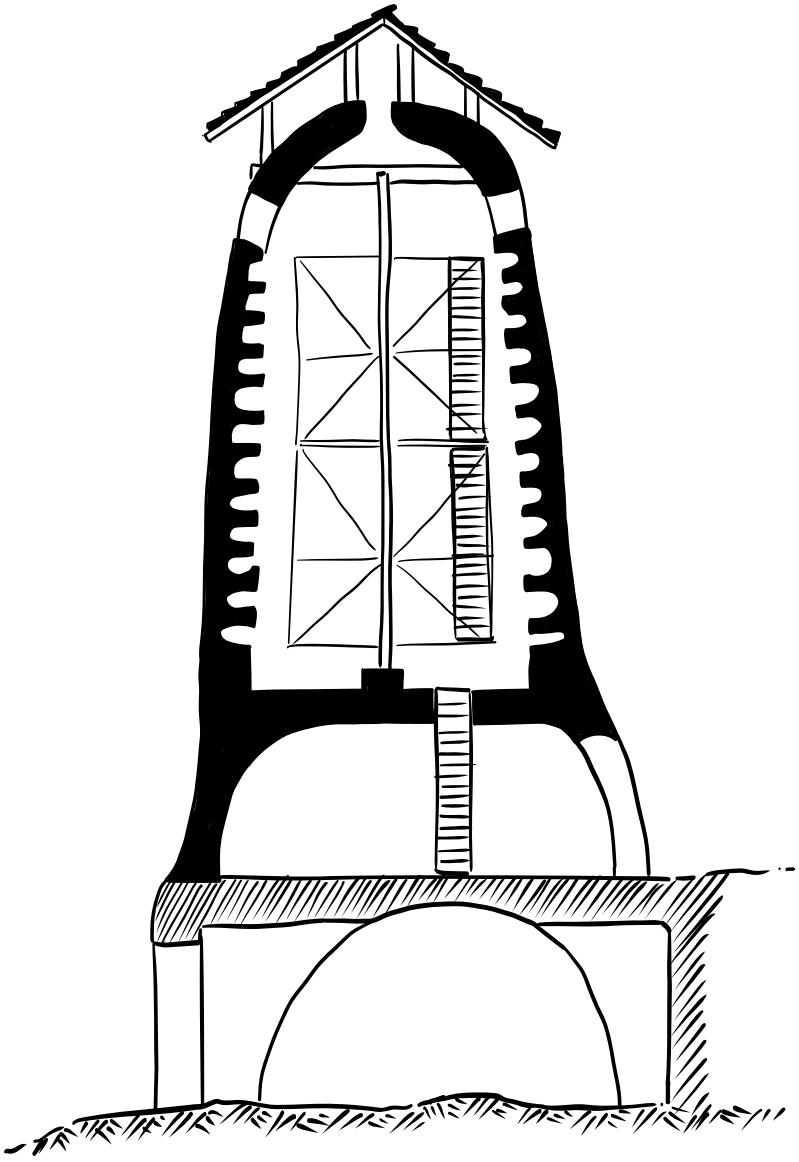

Billes d'argile
Eau de récupération

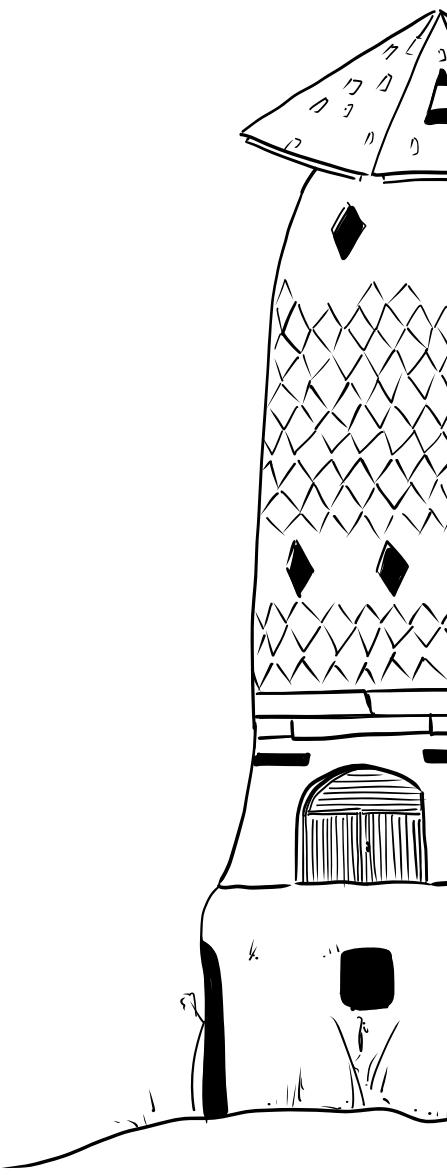


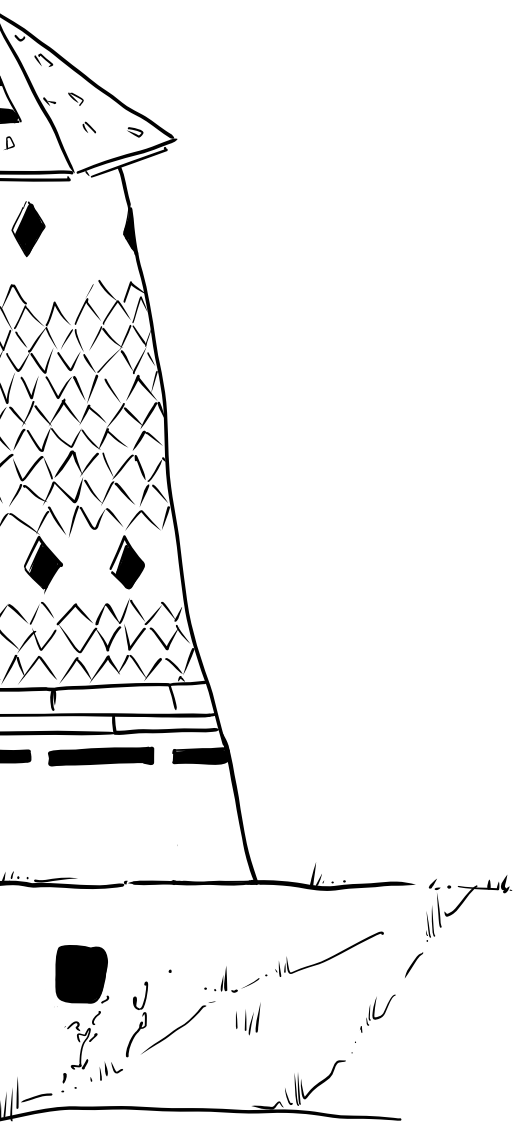












Colombiers

Dans chaque haut-lieu se trouve un colombier abritant les pigeons-messagers. Ces oiseaux permettent la transmission de messages simples d'un bout à l'autre du territoire. En raison des prédateurs ou des conditions climatiques, ces messages sont souvent doublés par un messager humain. Des chiens-messagers peuvent aussi porter des charges légères mais le danger de rencontrer un chien-berger rend leur utilisation risquée en période estivale.

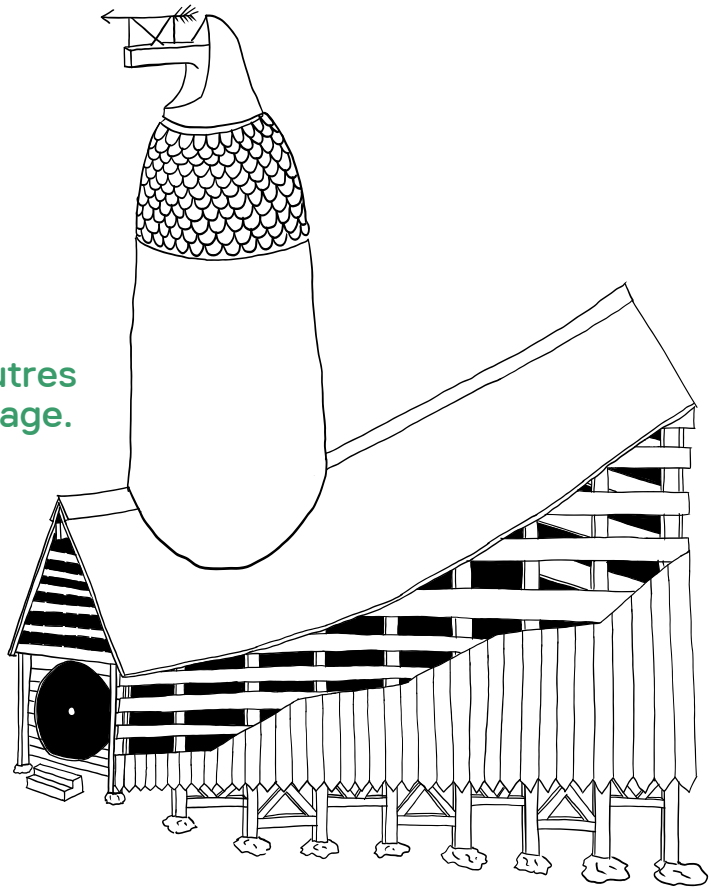
Écuries

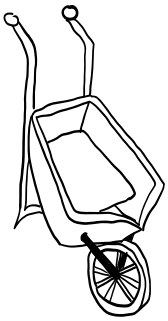
Les Arpenteurs ont accès à des chevaux, ânes et mulets via les écuries de la Guilde. Les chemins muletiers sont adaptés à ce type de transport, mais les itinéraires plus escarpés restent périlleux pour les bêtes. Les chevaux ne sont utilisés par les Arpenteurs que pour des urgences, des missions agricoles et le transport local sur routes dégagés. On peut tout de même rencontrer des personnes à cheval en montagne en dehors des missions de la guilde.

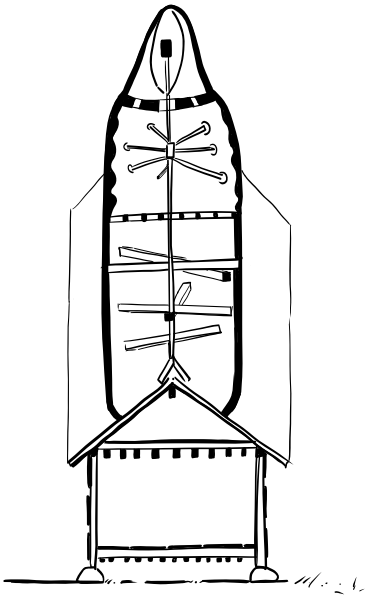
De la même façon, le colportage à vélo reste une solution d'efficacité similaire. Certains arpenteurs utilisent des vélos équipés de sacoches et dispositifs de remorquage léger. L'usage reste limité aux sentiers praticables. En terrain technique, cela reste moyen de transport risqué. Bien que le cyclisme, VTT, Cross, Downhill, BMX, restent une activité ludo-sportive populaire, les pratiques « casse-cou » sont trop risqués pour les missions d'arpentage, d'autant plus si on est chargé ; les secours peuvent mettre plusieurs heures à arriver, et cela seulement si on est équipé d'un pistolet de détresse.

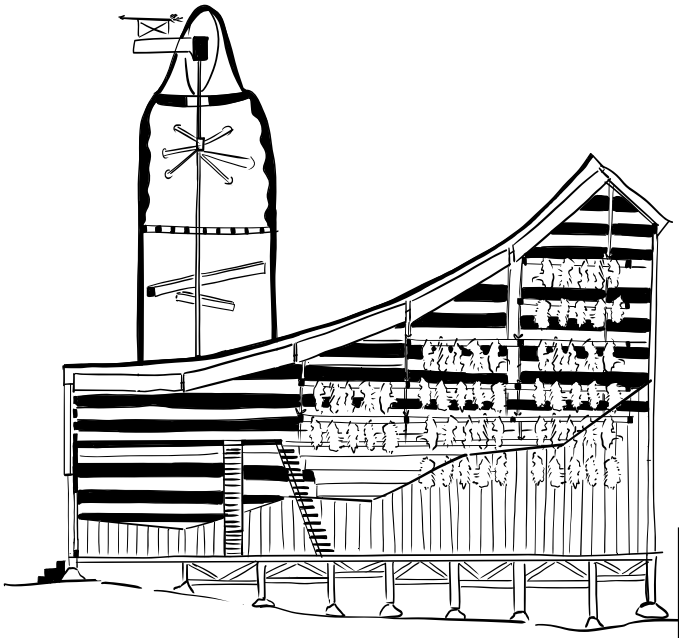
Séchoirs

Bâtiments agricoles servant à conserver viandes, herbes et autres aliments pour l'hivernage.









Secourisme

Les unités de secours sont affiliées à la Guilde mais formées aussi à l'Académie. Chaque poste optique surveille les signaux de détresse. Les secouristes partent à pied, à cheval ou parfois par tyrolienne. Ils transportent brancard, tente géodésique, pharmacie, lampes, et parfois du matériel pour des interventions chirurgicales d'urgence. Des unités vétérinaires et botaniques complètent le dispositif, notamment contre les épidémies ou les invasions parasitaires.

Signaux, Traces et Cartes vivantes

Dans un monde où l'électricité est rare et les communications lentes, la signalétique prend des formes simples mais précises. Elle repose sur des gestes, des marques, des objets déposés. Les cartes ne sont jamais tout à fait terminées : elles se complètent en marchant.

Traces et repères

Les Arpenteurs laissent sur leur passage des signes subtils : un cairn déplacé, une ficelle nouée, une tache de pigment sur une écorce, une pierre retournée. Ces gestes sont compris de celles et ceux qui partagent les mêmes chemins. Une flèche taillée dans le bois n'indique pas seulement une direction, mais parfois un danger, un abri ou un message codé.

Les Trouveurs, de leur côté, usent parfois de signaux sonores : un grelot suspendu, une corde tendue, un morceau de métal qui tinte au vent. D'autres utilisent des encres invisibles ou des pigments qui changent avec la lumière.

Cartes et parchemins

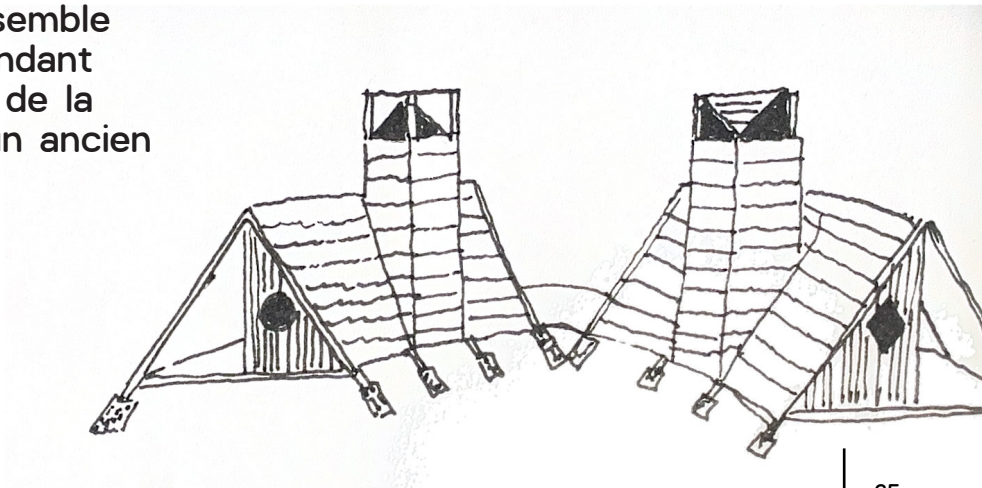
Il n'existe pas une carte unique de la République, mais une multitude de fragments, de carnets, de rouleaux. Certains refuges tiennent leur propre relevé, mis à jour par les Arpenteurs de passage. Les cartes sont parfois orales : récit d'un itinéraire mémorisé, chant de vallée, formule mnémotechnique.

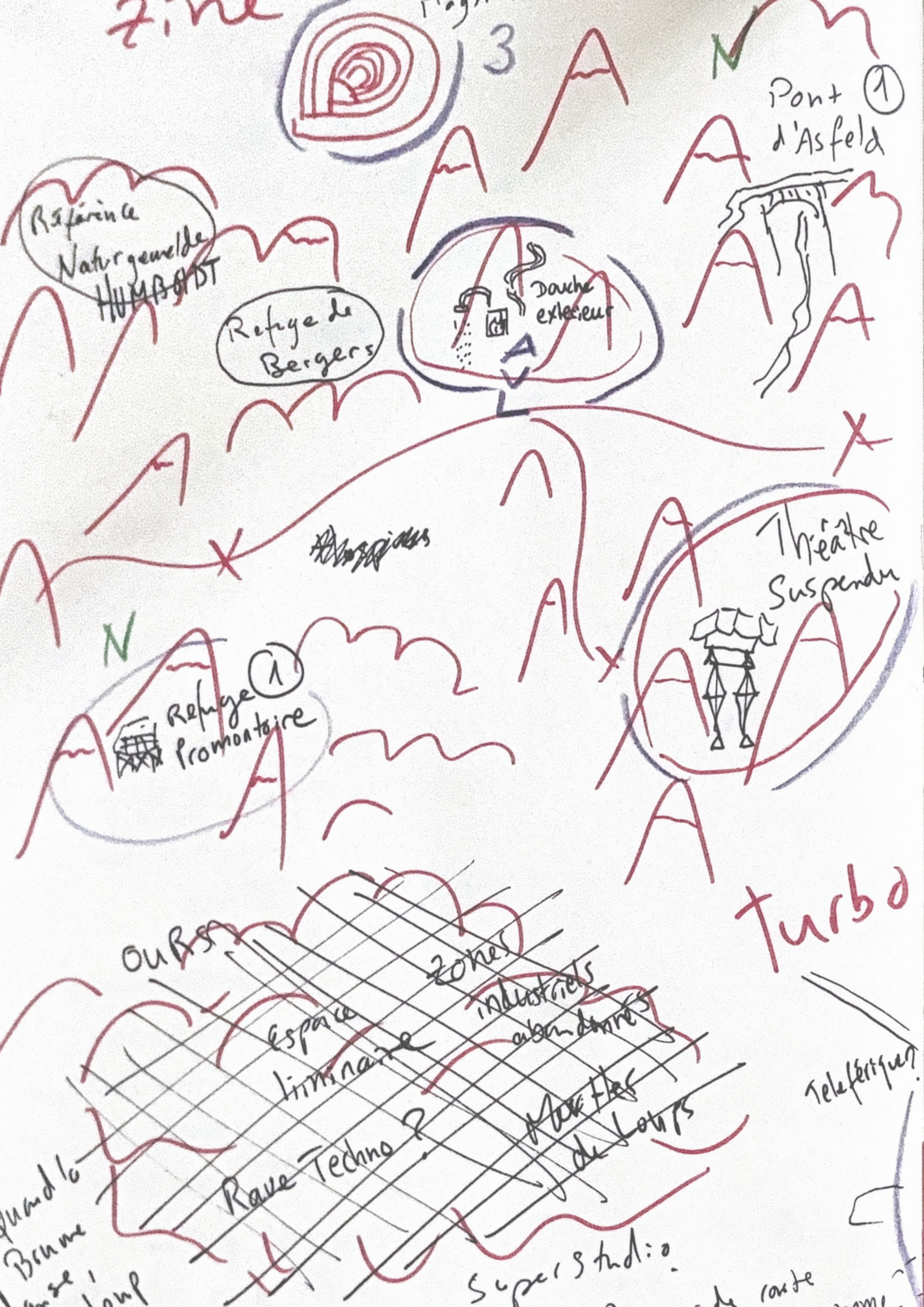
Dans les archives du Fort de l'Infernet, on trouve des cartes anciennes, des relevés d'avant la brume, des diagrammes codés. Certaines sont trop vastes pour être comprises d'un seul regard ; d'autres n'indiquent que des points de vie, pas les chemins.

Il n'existe pas une carte unique de la République, mais une multitude de fragments, de carnets, de rouleaux. Une carte approximative de l'ensemble du territoire est cependant conservée au Refuge de la Guilde, dessinée par un ancien Arpenteur-Géographe.

Elle retranscrit, de manière sensible et subjective, les lieux marquants du réseau d'altitude : refuges, cols, ruines, jardins, phénomènes météorologiques. Des copies partielles circulent entre Arpenteurs.

Chaque Arpenteur doit dessiner sa propre carte au fil de ses trajets. Cette carte est personnelle, annotée, corrigée, parfois illustrée. Elle témoigne autant du territoire que de la manière dont il a été vécu. Certains refuges tiennent leur propre relevé, mis à jour par les Arpenteurs de passage. Les cartes sont parfois orales : récit d'un itinéraire mémorisé, chant de vallée, formule mnémotechnique.




Zine
3
N
Pont d'Asfeld
1
Référence
Naturgemälde
HUMBOLDT
Refuge de
Bergers
Douche
exterieur
AVL
Théâtre
Suspendu
N
Refuge 1
Promontoire
Turbo
OURS
zones
industriels
abandonnés
Espace
liminaire
Meutes
de Loups
Rave Techno ?
Téléférique
Quand la
Brume
Superstudio
route

Text
Jardins Botaniques
Hospices
Fort des Têtes
Académie
(Fort de Bretagne
2
Kids ou Bikes
cliniques mobiles
Cairns
Comment introduire le récit ?
Méthaniseur
maquette
Magiristère ?
Bains ?
Salon de Thé au dessus de la Brume
observatoire astronomique

Objets, Symboles et Monnaie d'Échange

Monnaie des Escartons

La République utilise un système de valeur fondé sur des unités simples, liées au terrain et à la marche : le Pas, l'Arpent, l'Escart et le Solin.

Le Pas = Unité de base, la plus petite. Utilisée pour les échanges de proximité : pain, sel, service court, herbes séchées. Évoque une mesure de terrain, mais aussi le mouvement.

L'Arpent = 12 Pas : Correspond à une journée de travail ou de marche, ou à un outil simple. Sert d'unité courante dans les foires et marchés.

L'Escart = 4 Arpents = 48 Pas : Vient de escartonner (partager en parts égales). Equivalent à un échange plus structuré : bête de somme, étoffe, matériel d'arpentage. Fréquemment utilisé dans les registres d'archives, contrats et comptes de refuge.

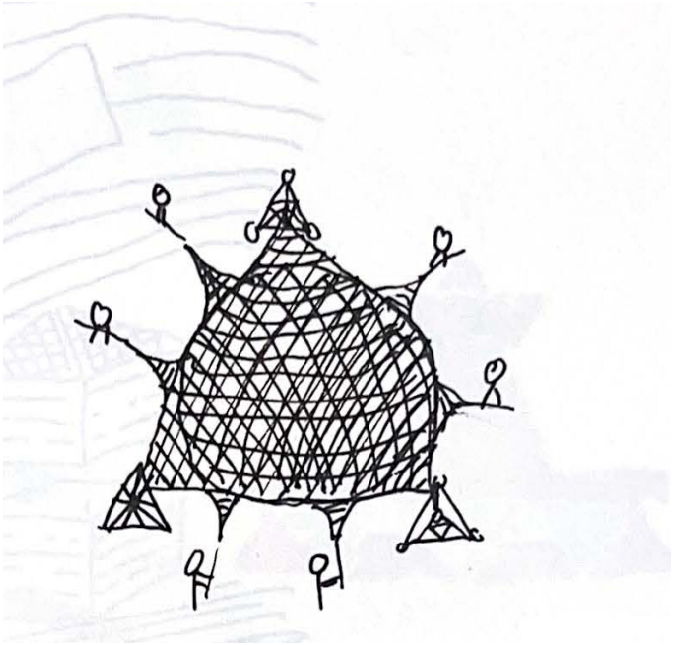
Le Solin = 2 Escarts = 8 Arpents = 96 Pas : La plus haute unité. Correspond à un mois de pain pour une famille ou l'hospitalité complète dans un refuge pour une saison courte. Rarement manipulé physiquement — souvent consigné ou échangé par promesse notée.

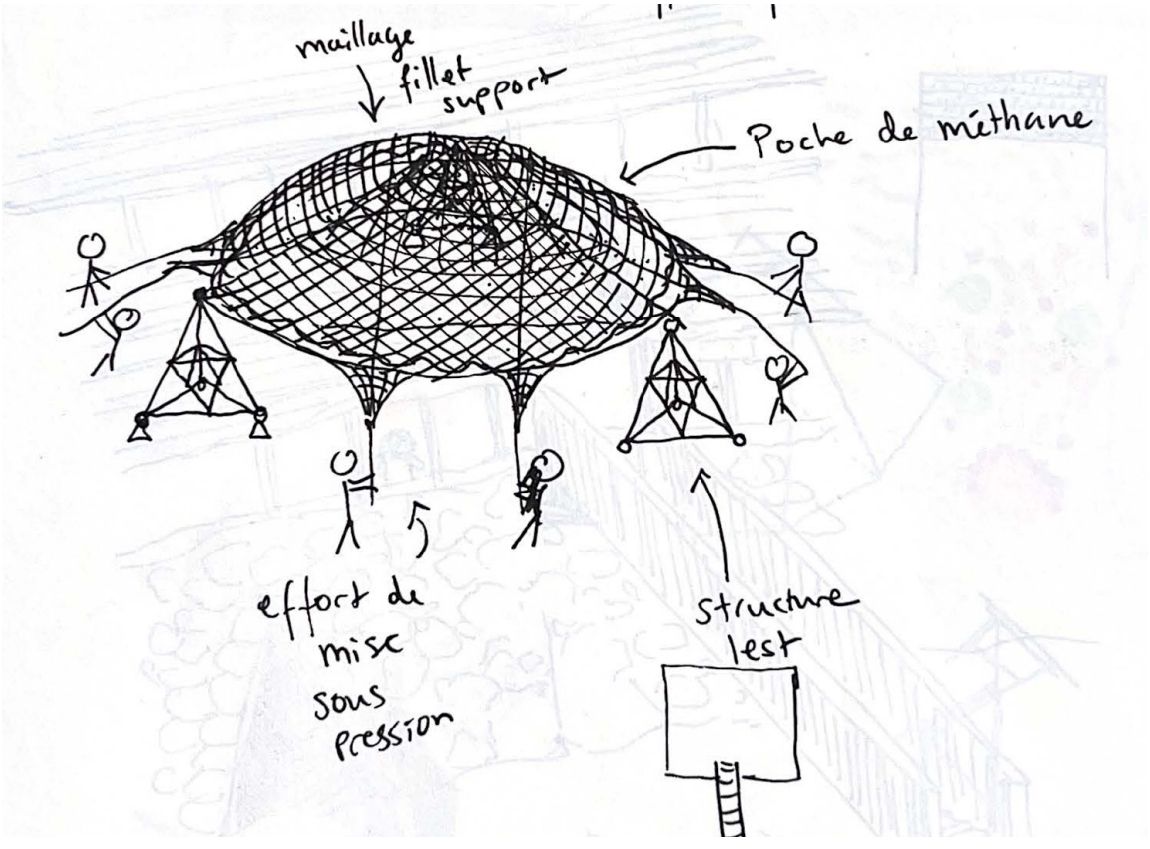
Le Solin est la seule unité frappée — une pièce de cuivre lourde et durable, fabriquée dans certains ateliers d'Artificiers. Elle circule au-delà des frontières de la République des Escartons, équivalente aux monnaies de référence dans les hautes vallées italiennes, en Savoie, ou en Helvétie.

Une pièce d'Escart correspond à un Solin coupé en deux : physiquement (les pièces sont pré-ciselées), mais un Escart peut aussi être une pièce frappée à la main, pesant environ la moitié du poids d'un Solin. Lorsqu'elles sont produites artisanalement, elles sont pesées rigoureusement. Les valeurs inférieures, Arpent et Pas, existent sous forme de jetons carrés découpés en acier. Plus communs, ils sont parfois troqués contre des objets usuels.

Dans les vallées de l'Escarton, la monnaie circule peu : on y préfère les échanges consignés, les promesses manuscrites ou les bâtons de taille (appelé aussi Escart de bois). La monnaie métallique sert davantage aux échanges avec les personnes venues de loin ou en ville.

Ce sont les Archivistes de la Guilde, Artificiers et Magiristes qui tiennent les registres et valident les équivalences. Chaque vallée a ses usages, mais tous reconnaissent la valeur d'un Solin bien pesé.





Objets d’échange

En dehors des unités monétaires formelles, les échanges du quotidien s’appuient souvent sur la reconnaissance mutuelle ou des objets à valeur contextuelle : épices rares, cordes tressées ultra-résistantes, lard sec, mousquetons, ancre et papier. Chaque refuge, chaque vallée a ses pratiques.

Objets portés

Tout Arpenteur possède un ou plusieurs objets personnels — talisman, équipement, outil, veste imperméable — porteurs de mémoire ou d’usage spécifique. Certains objets changent de main au fil des années, enrichis par les gestes successifs : Le matériel des Arpenteurs leur appartient mais peut être échangé, amélioré ou réparer auprès de la Guilde. Beaucoup de ces équipements datent de l’avant-brume, fabriqué d’alliages particulièrement légers, de textiles synthétiques multicolores. Ces pièces n’ont pas de prix, mais valent bien plus que son poids en Solins de cuivre.

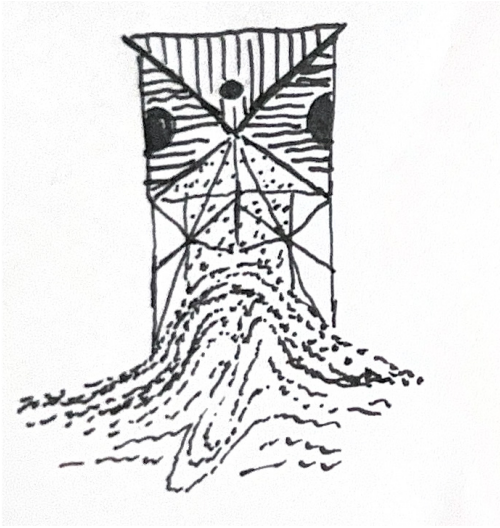
Énergies :

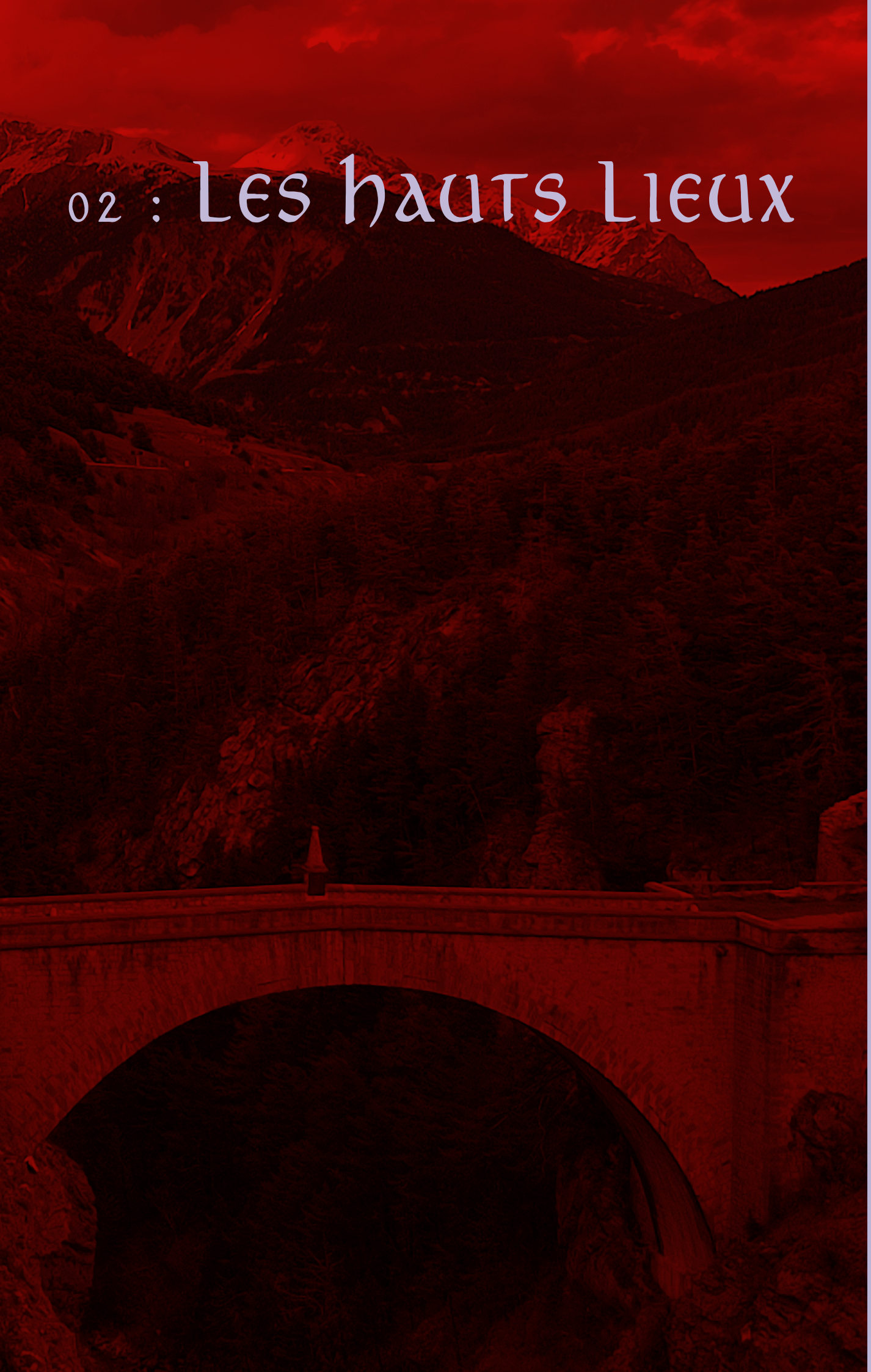
Électricité

L'électricité existe, mais elle ne circule plus. Le vieux réseau, vaste et centralisé, s'est morcelé au fil des décennies. Il subsiste des poches de courant — alimentées par des turbines de montagne exploités par les Artificiers ou des panneaux solaires entretenues de génération en génération — mais leur usage reste local, ponctuel, souvent réservé à l'éclairage, à l'alimentation de téléphériques ou à des outils fixes. La population, dans son ensemble, s'en méfie : on dit que le courant perturbe les bêtes et les cultures, ou réveille les choses anciennes. La transmission des messages se fait donc par voie lente : signaux lumineux, pigeons, chiens messagers, relais à pied. Dans certains bastions universitaires, l'étude de l'électricité survit à la marge. Quelques techno-archéologues tentent encore de réveiller d'anciens dispositifs : ordinateurs muets, systèmes sonores, archives numériques cryptés.

Robustesse

Même si le réseau électrique pouvait retrouver les quatre coins du territoire, la robustesse a gagné au jeu. Un moulin mécanique est bien plus facile a entretenir en cas de panne.





02 : Les hauts lieux

Ville, Villages, Hameaux

La Citadelle de Briançon

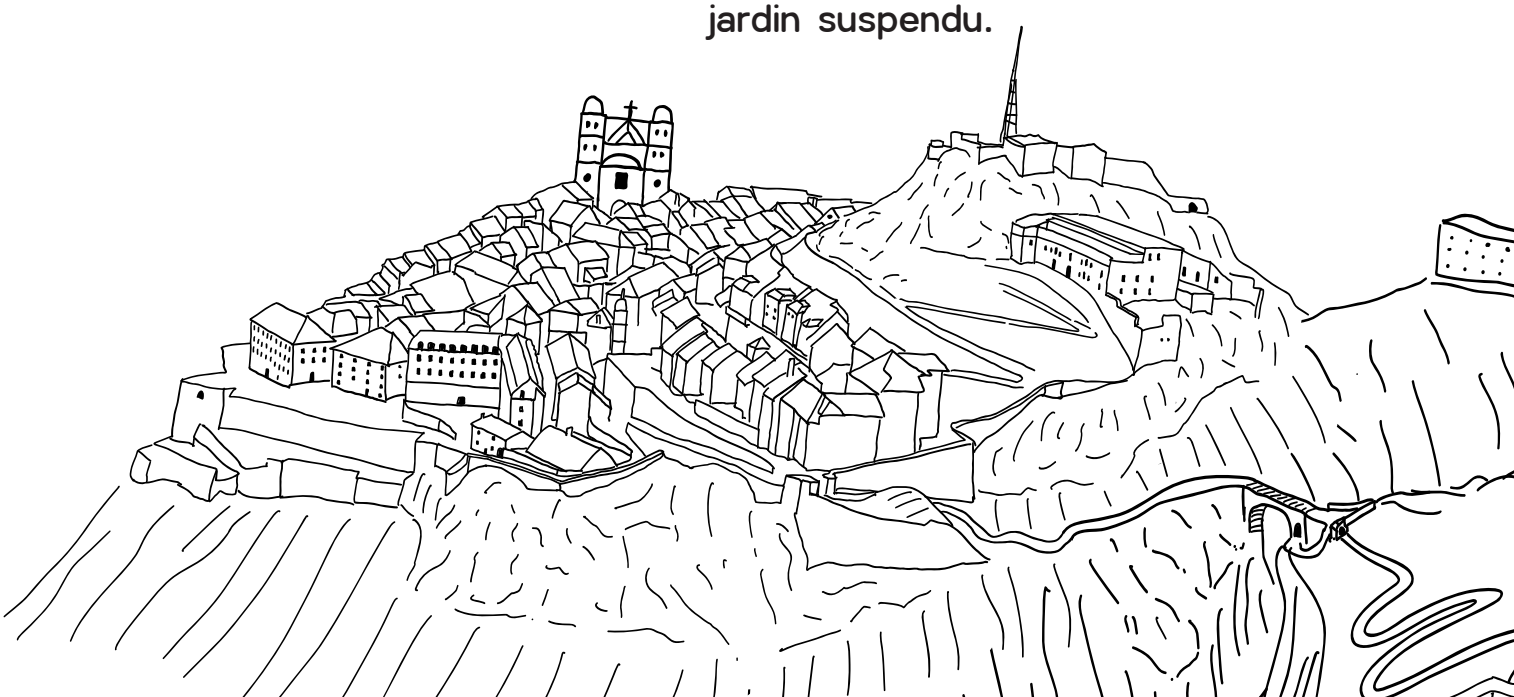
« Le passé répond de l'avenir » devise de la ville de Briançon.

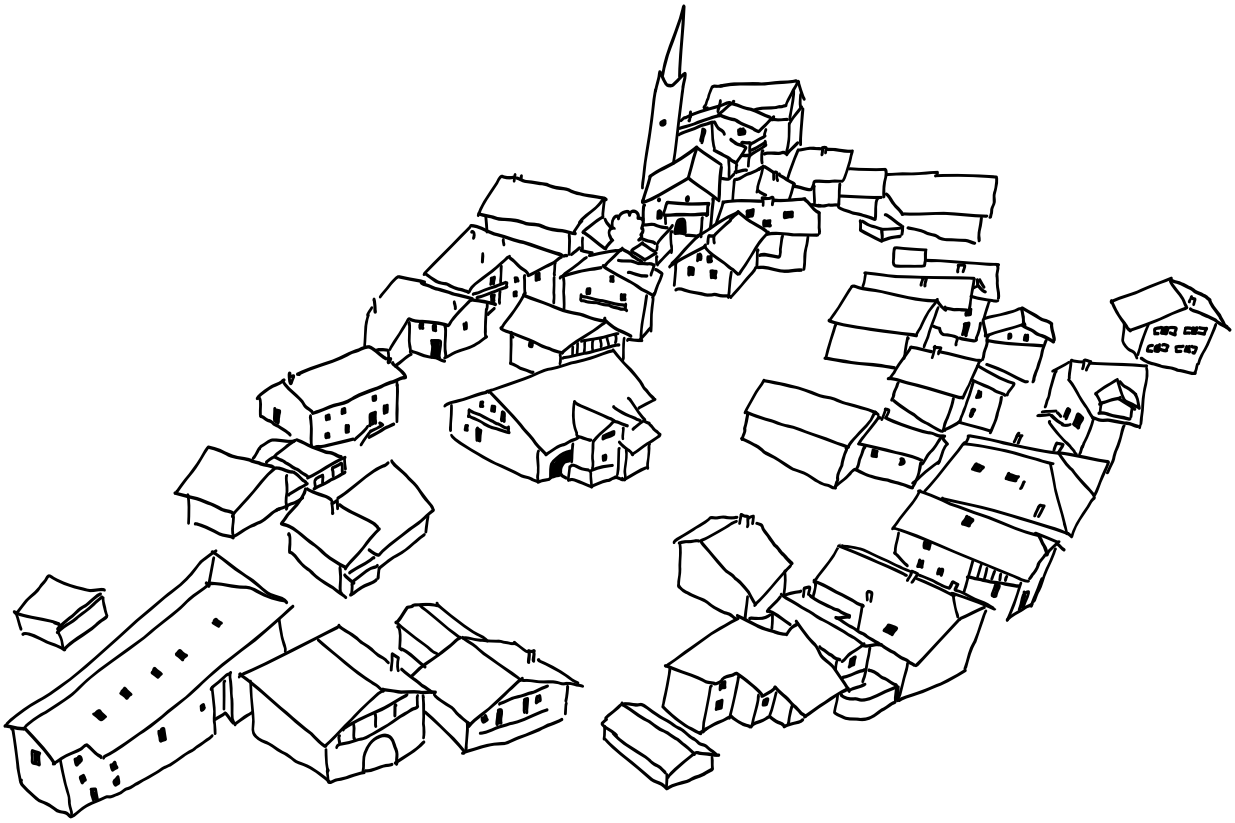
Perchée sur son promontoire, la citadelle Vauban de Briançon est l'unique ville des Escartons à émerger de la brume. Sa proximité à la brume peut rendre son climat capricieux. La ville concentre aussi de nombreuses familles marchandes, des tavernes, des boutiques, des lieux de réunion. Sa structure fortifiée et ses ponts suspendus rappellent un passé martial aujourd'hui mis au service de la circulation et de l'accueil.

L'Adret des Quatre Puys

Le terme « Puy » vient du latin « podum » qui veut dire « podium » ou « zone relativement plate surélevée ».

Puy Saint-André, Puy Saint-Pierre, Puy Richard, Puy Chalvin. Ces quatre villages dominent la vallée de la Durance. Bien exposés, à pente douce, ils offrent les meilleures terres cultivables du territoire. C'est ici que siège la Guilde des Arpenteurs. Autrefois morcelés en zones pavillonnaires, ils ont été réorganisés pour permettre une agriculture dense et collective. L'Adret des Quatre Puys est souvent comparé à un grand jardin suspendu.





Cervières

Ce village alpin est tourné vers l'élevage. Immenses granges, écuries à étages, bâtisses mixtes où vivent bêtes et gens : tout y est pensé pour la cohabitation et la conservation du foin. L'été, le village se vide : les familles montent aux alpages. L'hiver, il devient un foyer d'activité collective, notamment pour la grande communauté d'arpenteuses transhumantes.

Arvieux

Vallon protégé, réputé pour son agriculture et ses loggias voûtés.

Ceillac

Au confluent de deux vallées, point de départ pour plusieurs refuges.

Montgenèvre

Lieu de passage entre versants, où se tient l'un des plus grands Magiristères.

Vallouise / Puy Saint Vincent

Vallée vivante aux nombreuses cultures et thermes.

La Grave

Dernier avant-poste avant les hauts sommets, souvent enneigé.

Saint-Véran

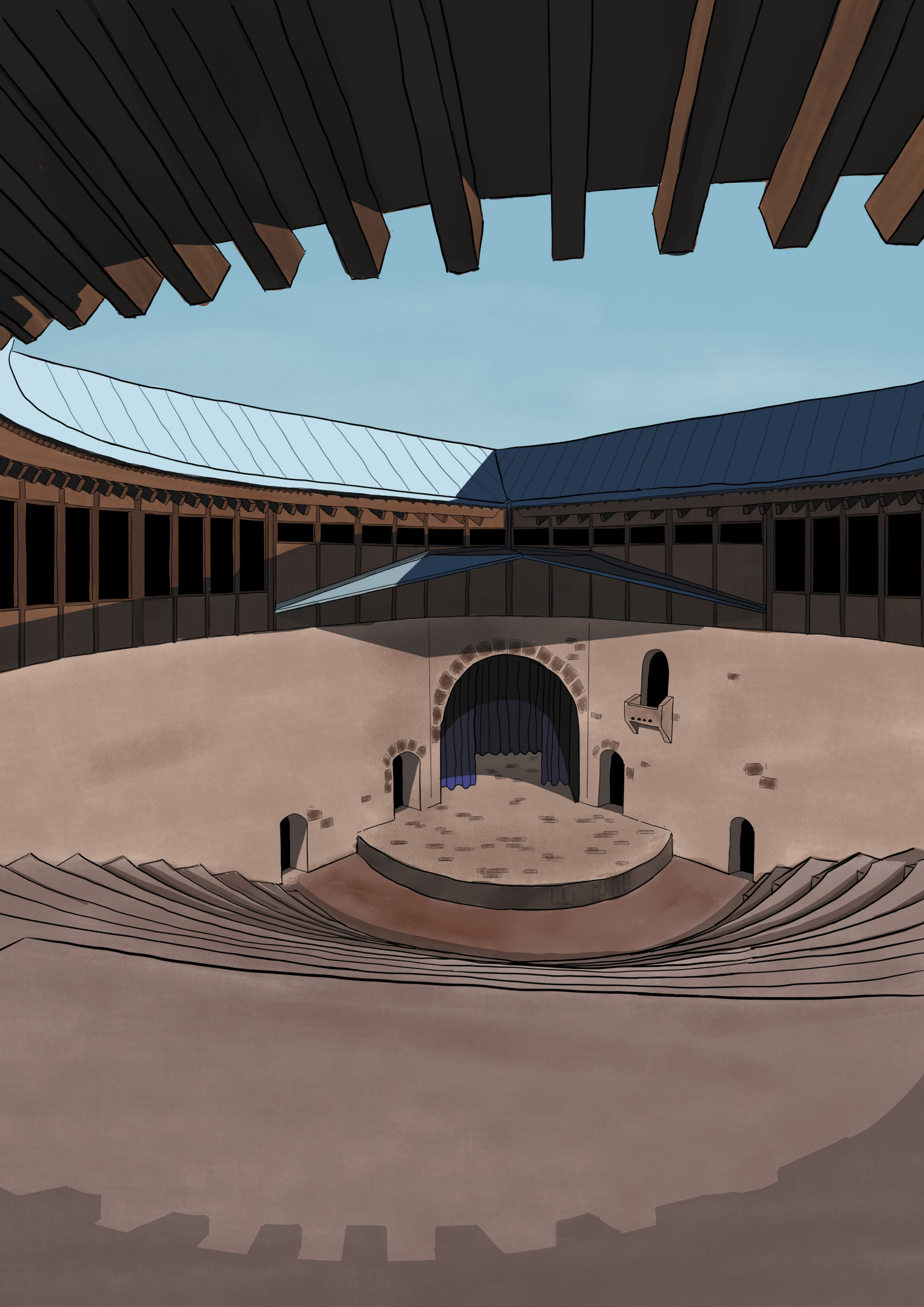
Village perché à 2000m d'altitude, c'est un haut lieu du Queyras qui prend son nom d'un Saint qui aurait vaincu un Dragon. Au dessus du village se trouve l'avant-poste astronomique.

Château Queyras

C'est ici que siège la Guilde des Arpenteurs. C'est une forteresse reconvertie en foyer de base des arpenteuses.

Névache

Village-refuge tourné vers les itinérants et les classes d'enfants.



Bâtiments Majeurs

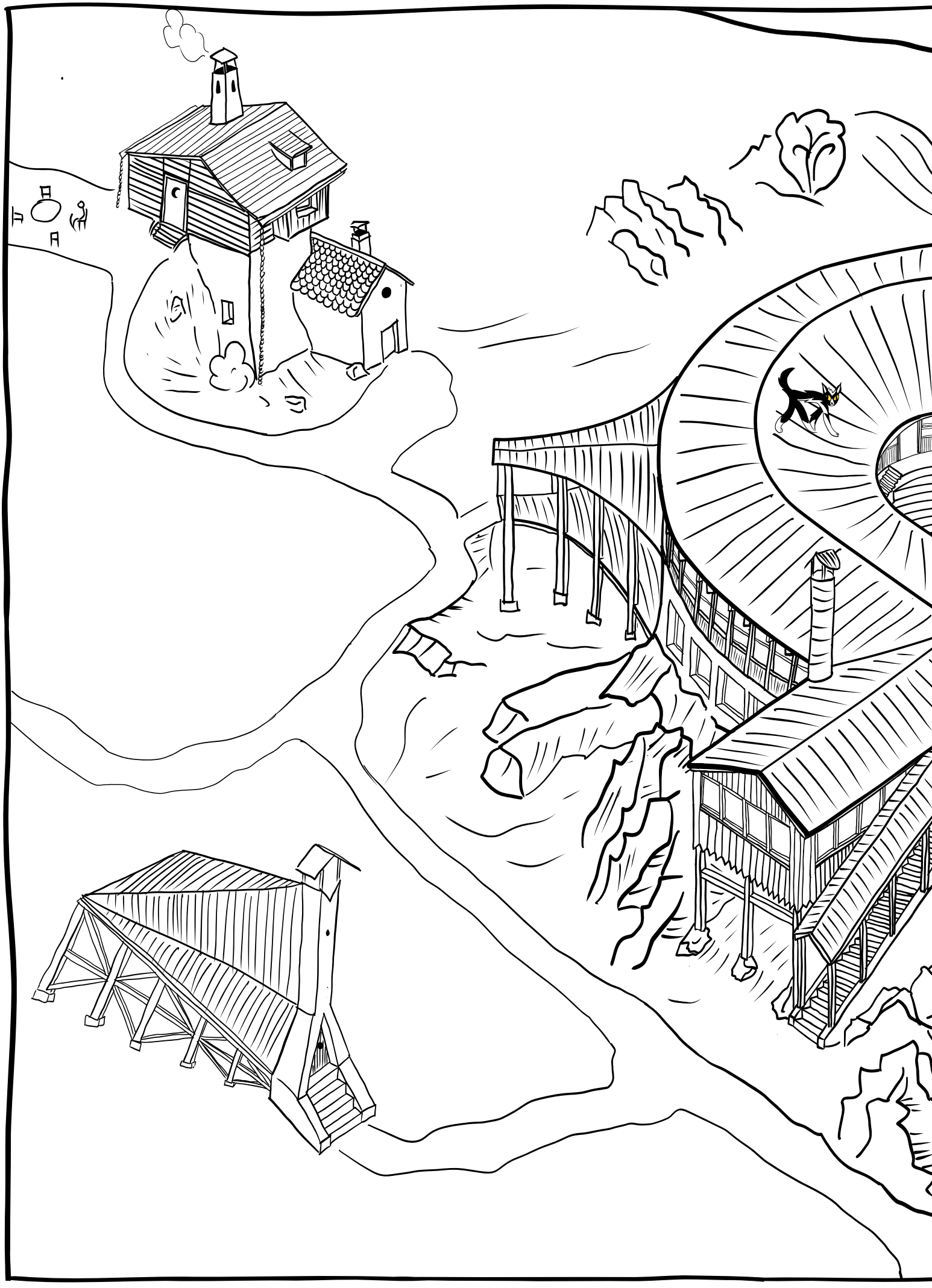
Le Magiristère

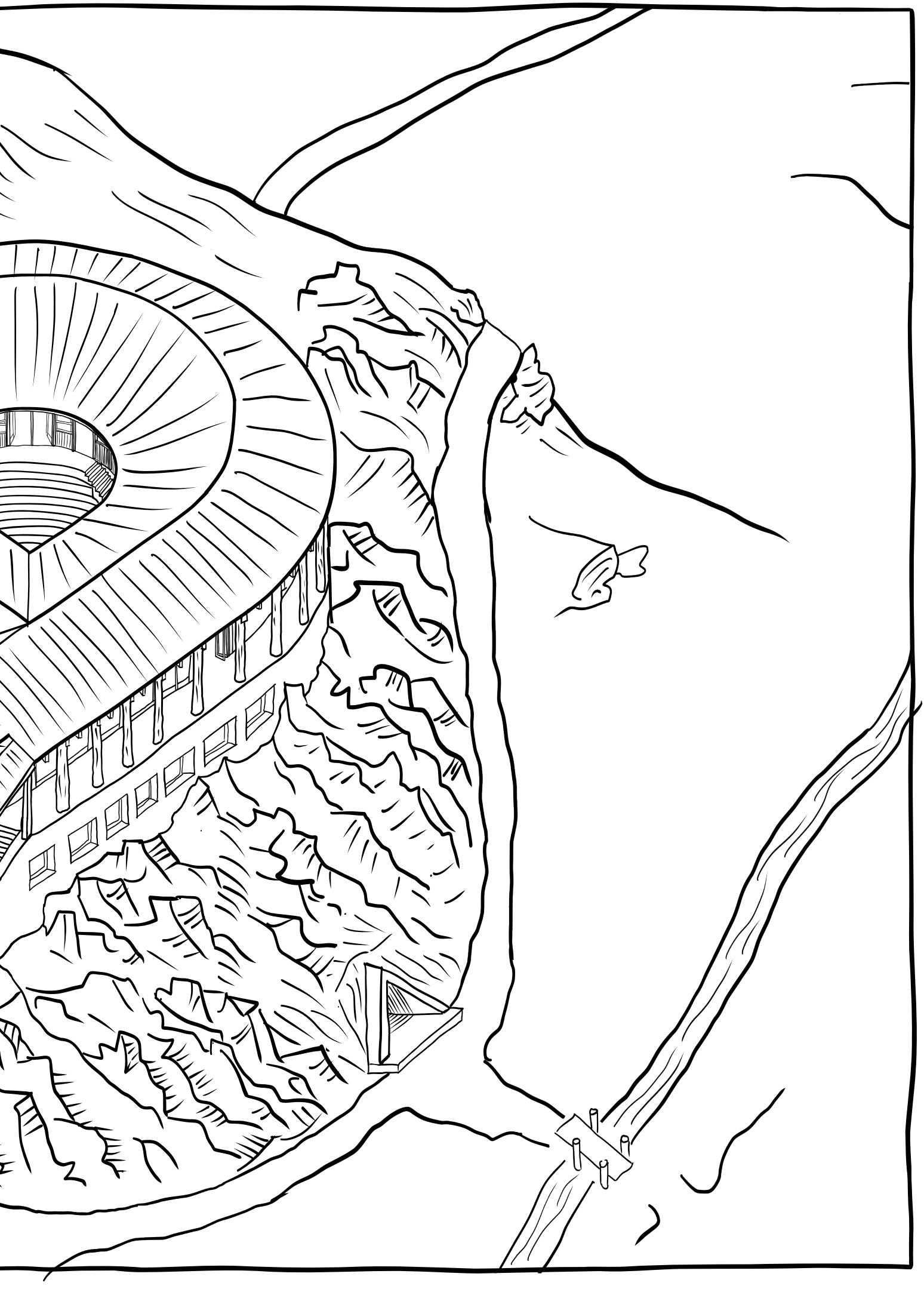
6

Il existe plusieurs Magiristères dans toutes les régions des Alpes. Selon certains dialectes, on peut l'appeler il Magiristario, le Magiristère, das Magiristenhaus, lou Magiréou, ta Mageiristérij, ta Magiristara. Les Magiristes sont formés dans ces bâtiments, souvent très différents les uns des autres, mais où tout est imaginé comme des écoles laboratoires d'expérimentation culinaire. Lors de leur formation, une Magiriste peut marcher jusqu'en Carniolie (Slovénie) pour se former dans un Magiristère.

Le Magiristère du Montgenèvre est un grand refuge en forme de spirale (ou d'Escargot, d'ailleurs certains disent que c'est le centre de la République des Escargots). Ses cuisines sophistiquées sont équipées pour recevoir plusieurs centaines de personnes lors de grandes fêtes ou célébrations. Les dortoirs peuvent accueillir une centaine de personnes et le domaine contient une grange et des pelouses où les gens peuvent camper en été. Au centre du Magiristère du Montgenèvre se trouve un théâtre élisabéthain à ciel ouvert où trouveurs et trouveuses peuvent tenir des concerts, performances ou représentations théâtrales. Comme tout refuge, le Magiristère ouvre ses portes à tout le monde et nourrit toutes personnes de passage en échange soit de services, soit d'argent, soit de la présentation d'un blason d'arpenteuse ou de Magiriste.

Autour, les terres et les bâtiments techniques, de stockage, de production et de transformation permettent l'autosuffisance relative. Une grande serre, un fumoir, un séchoir, celliers, granges et autres bâtiments forment un tissu bâti vivant autour du Magiristère. On peut aussi y acheter un certain nombre de produits conservés avant un départ en itinérance : Viandes séchés, fruits secs, gâteaux bis-cuits, terrines, fromages, pain, pâtisseries, tartes, plantes médicinales ainsi que des eaux de vie, de la bière, du jus, du vin.

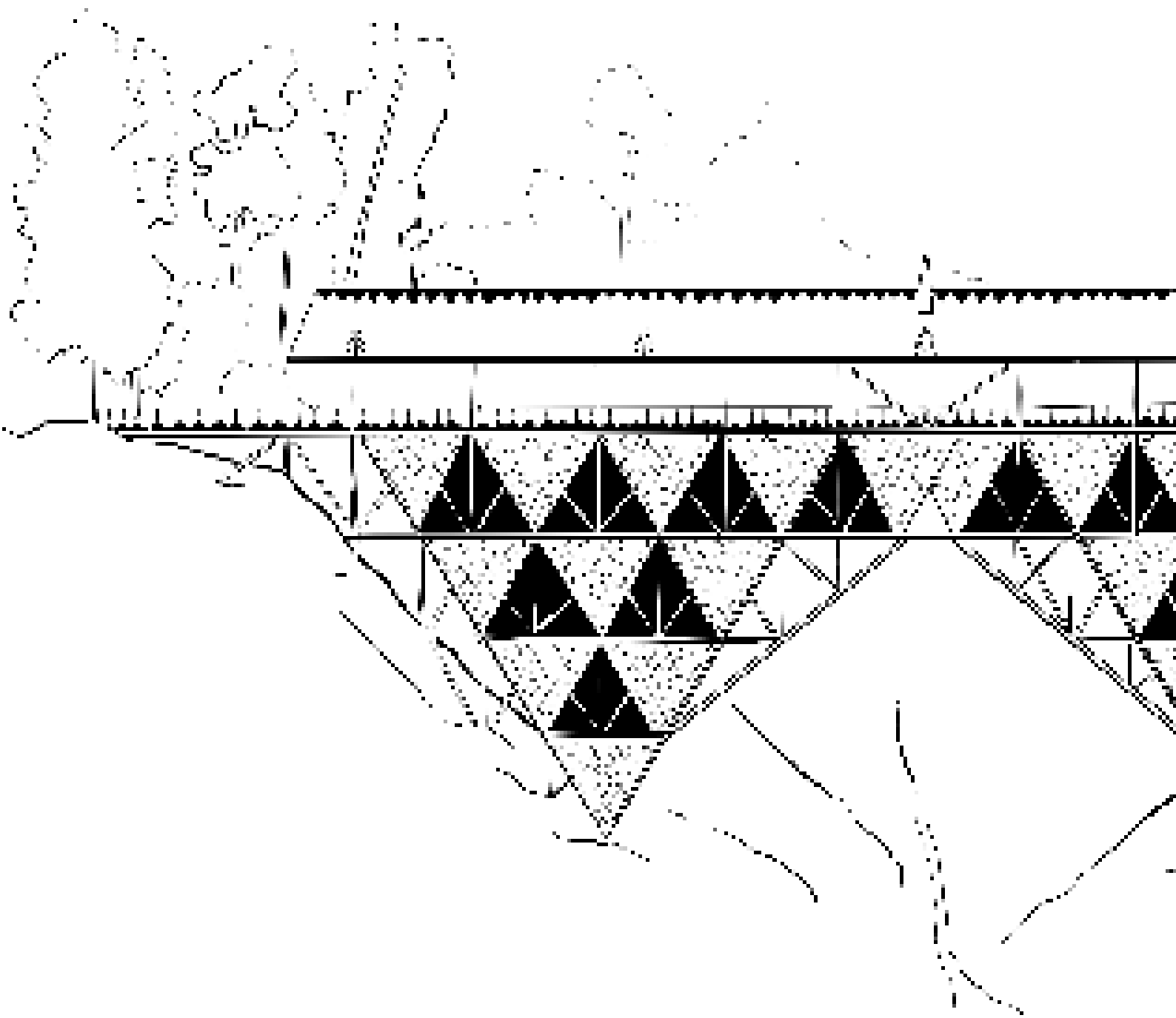


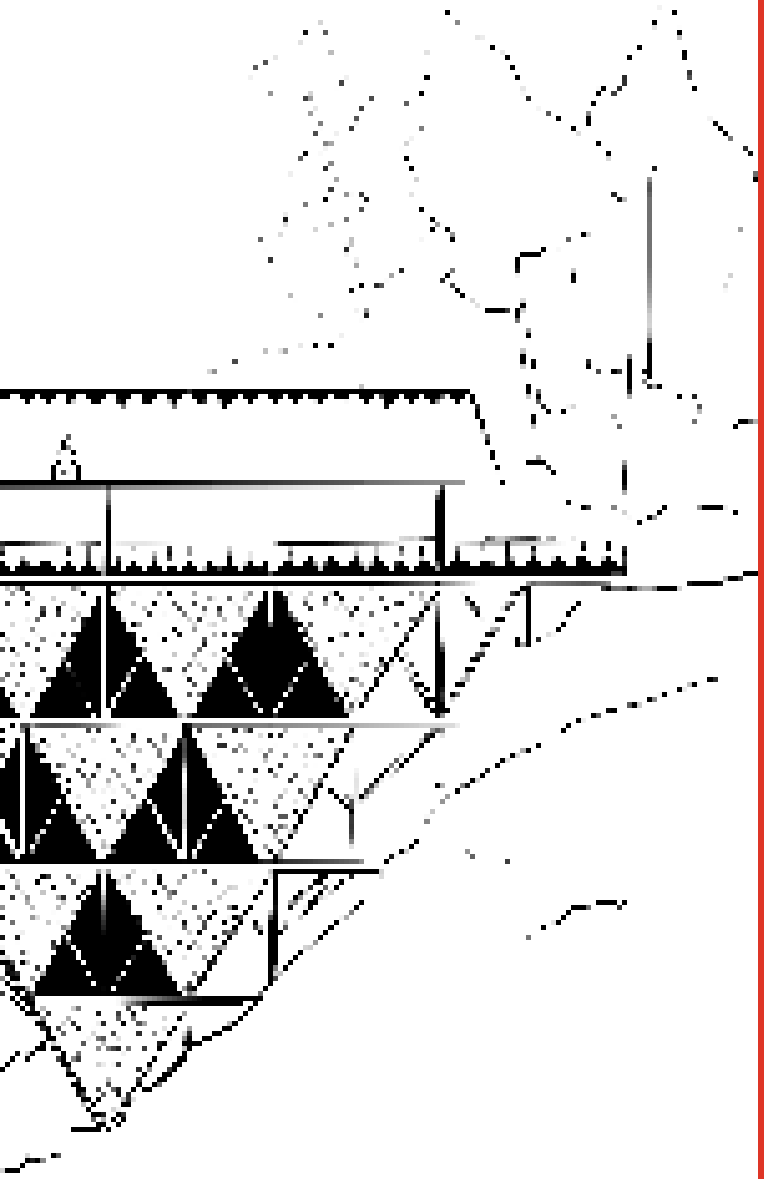


Le Refuge des Artificiers

Situé au mont Prorel, non loin du Puy Richard, ce refuge-atelier est un centre technique de fabrication, de recherche et d'expérimentation. On y fabrique, répare, recycle. C'est aussi un point de départ pour les chantiers lourds. Un téléphérique le relie à la Citadelle. Il peut héberger une vingtaine de personnes confortablement, ou une centaine en dortoir. Ses cuisines ne sont pas les plus sophistiqués de tous les refuges.

Ce refuge accueil aussi un certain nombre de personnes en sorties ludo-sportives, hiver comme été sur le domaine du Serro-Chivalié (Serre-Chevalier en provençal). En revanche les remontées mécaniques ne sont utilisées que pour des missions d'artificiers (à part événement spécial). Seul les téléphériques et télécabines communiquant entre le Refuge des Artificiers et la Citadelle reste accessible au grand publique.





Le Refuge des Tômes

À la fois refuge et pont, il enjambe une gorge profonde. Il abrite quatre chambres, deux dortoirs, et surtout une bibliothèque riche, ouverte à tous. . Il est possible de rester un temps afin de lire, écrire et étudier. Des séminaires pédagogiques sont organisés ici pour des temps de repos et de quiétude.

Les Hospices

Installés dans l'ancien Fort des Têtes au-dessus de Briançon, les Hospices accueillent les plus fragiles : orphelins, indigents, convalescents, personnes âgées et plus généralement personnes ne pouvant être soutenu par amis ou famille. C'est aussi une clinique médicale offrant soins avancés et opérations chirurgicales. Les médecins, soignants, sage-femme/homme, suivent une partie de leurs formations pratiques aux Hospices.

La liaison avec la citadelle de Briançon se fait au-dessus des gorges de la Durance par le pont de l'Asfeld.

L'accès à l'Université peut se faire par la Communication 'Y', un long bâtiment situé au-dessus de grandes galeries et de pièces souterraines où se trouvent les laboratoires de chimie pharmaceutique de l'Université.

École, Université, Archives

Trois anciens forts forment le pôle éducatif :

Fort du Randouillet : université.

Fort de la Croix de Bretagne : école primaire et secondaire.

Fort de l'Infernet : centre d'archives.

Un téléphérique les relie. À pied, la traversée prend plusieurs heures. On y enseigne à la fois les savoirs fondamentaux et les pratiques d'arpentage.

03 : Enseignement, activités, exploration

École et enfance

L'École de la Croix de Bretagne

L'école principale des Escartons se situe au Fort de la Croix de Bretagne. Fonctionnant comme un internat, elle accueille les enfants de 6 à 18 ans. Les plus jeunes sont scolarisés localement, dans les hameaux ou la Citadelle, jusqu'à leur intégration au cycle commun.

L'enseignement est structuré en quatre cycles de trois ans :

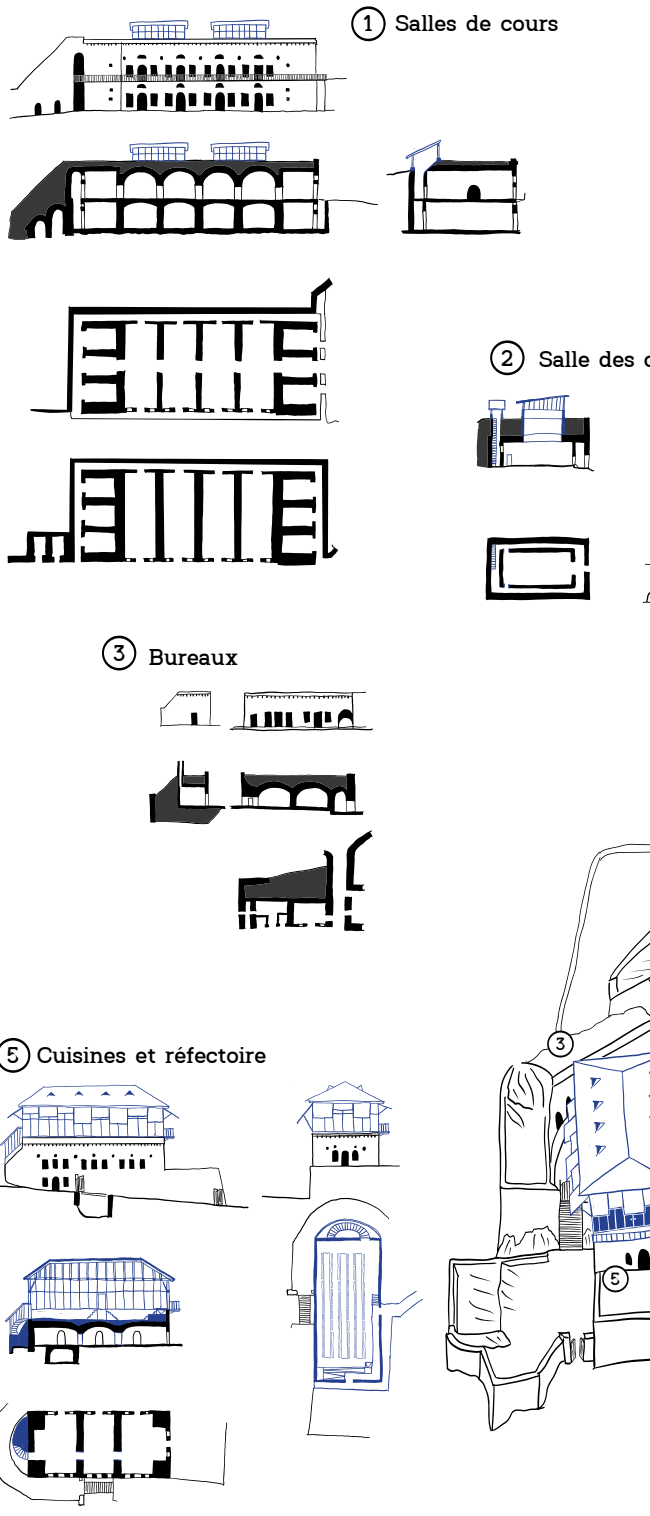
Levant (6-9 ans)

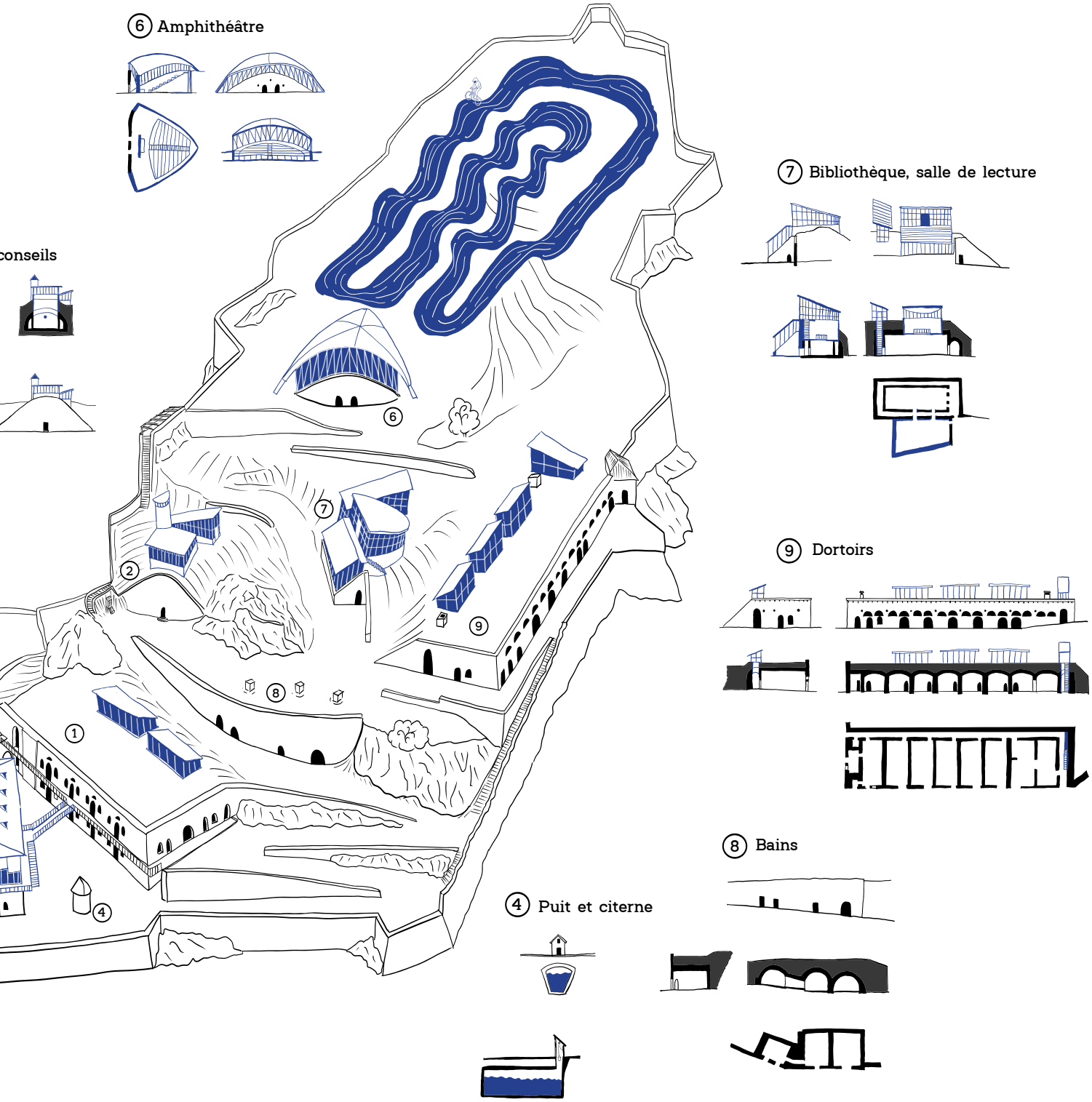
Midi (9-12 ans)

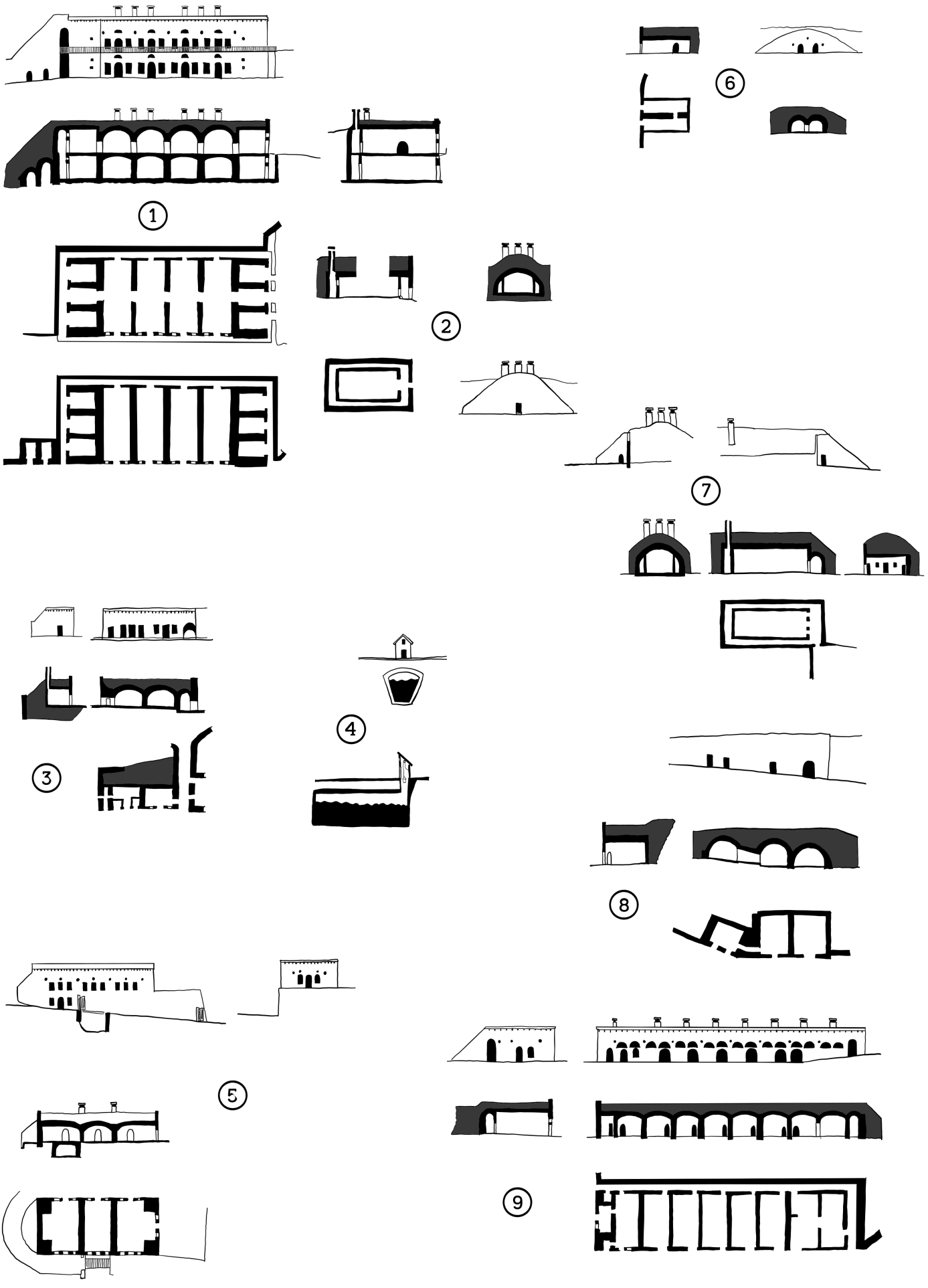
Ponant (12-15 ans)

Septentrion (15-18 ans)

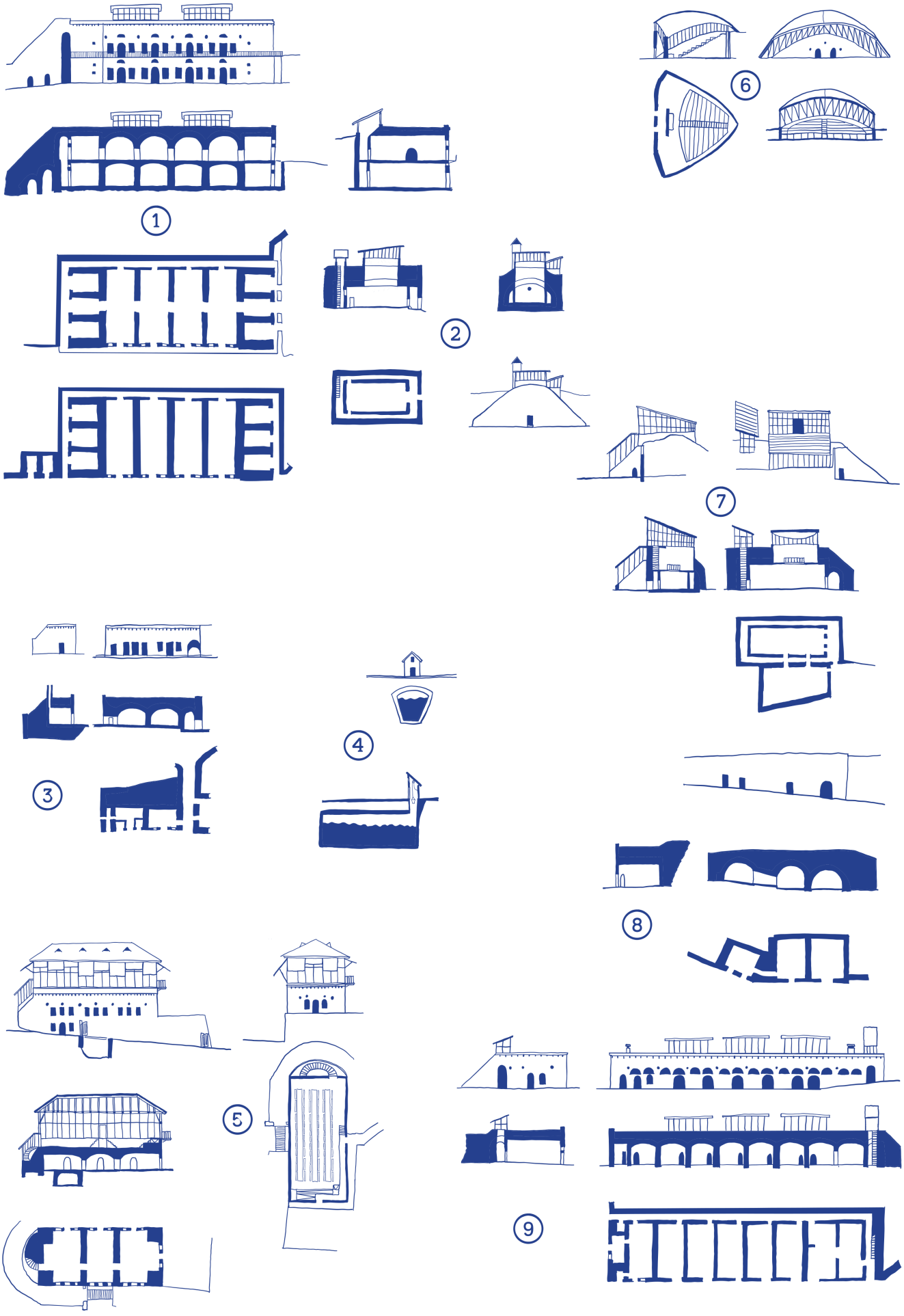
Chaque cycle articule temps en classe et temps sur le terrain. L'année scolaire commence à l'équinoxe d'automne (21 septembre) et se termine au solstice d'été (21 juin). Trois trimestres ponctués de vacances courtes, suivis d'une longue pause estivale — sauf pour celles et ceux qui restent à l'école, par choix ou par nécessité.




6 Amphithéâtre
conseils
7 Bibliothèque, salle de lecture
9 Dortoirs
8 Bains
4 Puit et citerne
1
2
4
6
7
8
9



1 Salles de cours
2 Salle des conseils
3 Bureaux
4 Puit et citerne



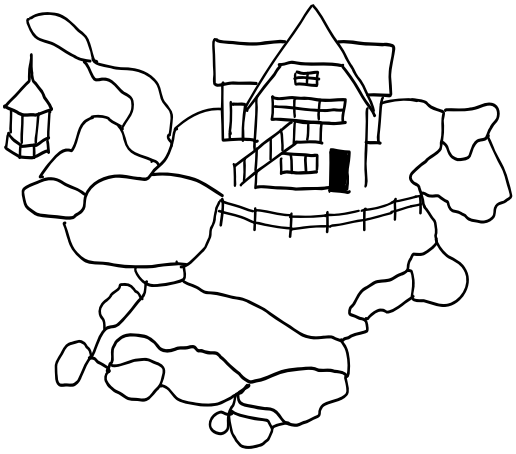
5 Cuisines et réfectoire

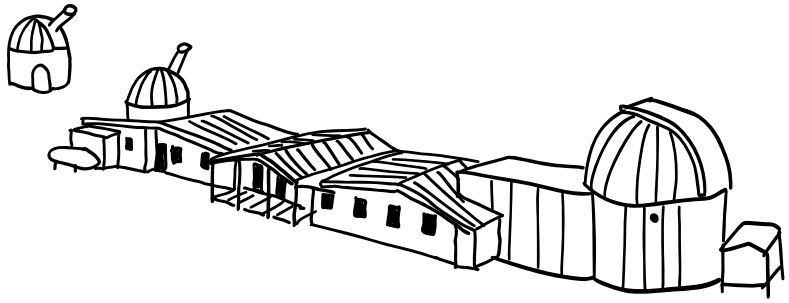
6 Amphithéâtre

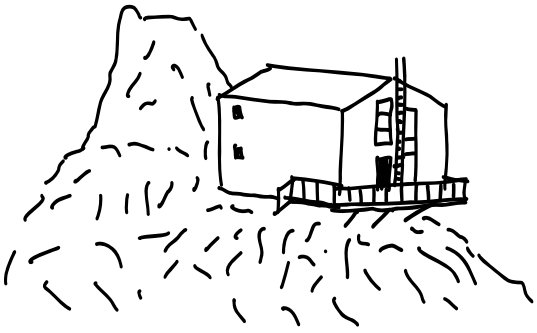
7 Bibliothèque, salle de lecture

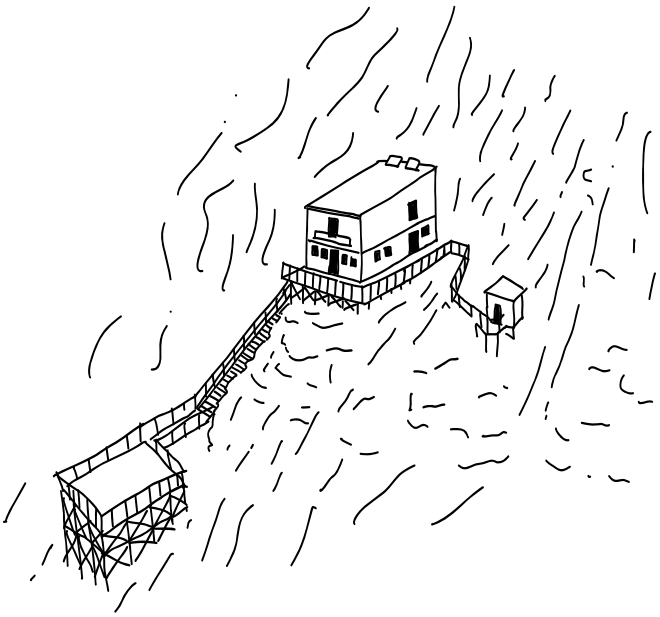
8 Bains

9 Dortoirs









L'École en plein air

Dès le deuxième cycle (Midi), les élèves partent une partie du printemps en « école d'arpentage ». Ils vivent dans des avant-postes pédagogiques, accompagnés d'enseignants et d'Arpenteurs-pédagogues. Ces séjours s'intensifient à mesure que l'on avance dans les cycles. Au dernier cycle (Septentrion), l'élève passe la majeure partie de l'année sur les chemins, ne revenant que quelques semaines au fort pour les bilans et les fêtes de fin de trimestre.

Le programme mêle matières classiques (lecture, calcul, histoire, botanique, langues anciennes et vivantes) et apprentissages pratiques : orientation, fabrication, soin, cuisine, observation. L'enseignement alterne entre l'abri et l'itinérance, le tableau et le bivouac, la maths et les cols.

Vie d'école, vie d'enfants : Sports, Jeux, légendes

L'univers des enfants est plein de sports, de rivalités, de jeux, de légendes, d'explorations et de transgressions des règles.

Il y a bien évidemment des enfants plutôt introvertis qui passent leur temps à lire, dessiner, etc. Puis il y a les enfants qui veulent repousser les limites, découvrir, éprouver. Dès leur jeune âge, on apprend aux enfants les dangers de la montagne à ne pas sous-estimer, mais on leur apprend aussi à être préparés, autonomes, confiants mais responsables en montant, face à l'inconnu, l'imprévu... Mais parfois cet apprentissage doit se faire par erreur, par accident, par transgression et par insolence.

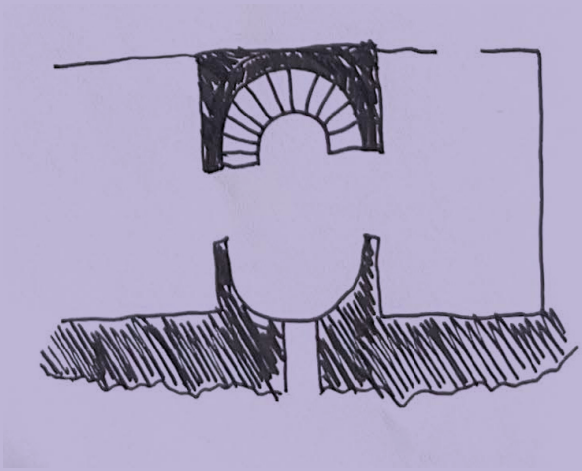
Une partie de la vie des enfants peut se résumer par des courses de descente en vélo, BMX, VTT, Ski et Snow l'hiver, des batailles de paintball entre clans rivaux, l'exploration de grottes, de bâtiments hantés dans la brume... des ascensions clandestines de sommets et de sorties d'escalade furtives avec du matériel volé aux parents ou à l'école.

La politique générale de l'école est d'accompagner ces activités ludo-sportives au plus. Il y a par exemple un circuit de BMX au sein de la Croix de Bretagne. L'administration ferme les yeux aux bétises, tant qu'il n'y a pas de blessés graves ou de dérives. On considère qu'il vaut mieux apprendre les limites par l'expérience que par la peur. Les Arpenteurs le savent : mieux vaut savoir qu'on est en danger que croire qu'on ne l'est pas.

Université, Archives, Recherche

L'ancien Fort du Randouillet héberge l'université. C'est là que l'on approfondit les savoirs ou que l'on se spécialise. L'enseignement y est organisé en douze disciplines appelées les Chaires de l'Université :

1. Artificerie — artisanat, ingénierie, outils, techniques anciennes, techno-archéologie.
2. Médecine — soins humains et animaux, secourisme, herboristerie, santé du corps.
3. Linguistiques — langues contemporaines, anciennes, régionales, gestuelles, codées, vivantes.
4. Géographie — relief, climat, navigation, cartographie, écologie de terrain.
5. Arpentage — orientation, lecture du terrain, bivouac, marche, transmission orale des itinéraires.
6. Histoire — chroniques, transmission orale, récits territoriaux, mémoire politique.
7. Arithmétique — mesure, calcul, proportion, logique formelle, comptabilité.
8. Astronomie — cieux, étoiles, calendriers, navigation nocturne.
9. Chimie — matières, réactions, extractions, fermentations, procédés physico-chimiques.
10. Poétique — théâtre, rhétorique, récit, voix, mise en scène, oralité.
11. Archivage — relevé, dessin technique, indexation, conservation, manuscrits.
12. Pédagogie — transmission, méthodes d'enseignement, didactique, écoute active.

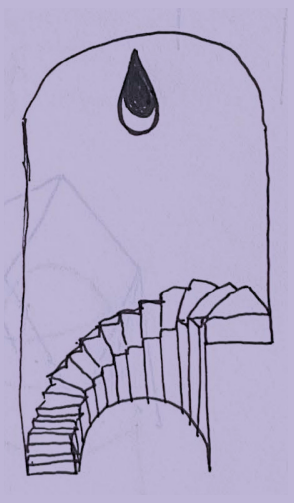


Ces disciplines, bien qu'ancrées dans le réel, portent en elles une dimension sensible et incarnée. Les études peuvent durer de trois à sept ans. Celles et ceux qui s'illustrent dans plusieurs chaires peuvent candidater à une Expédition de Fin de Cycle : un voyage d'étude d'environ trois mois à travers les montagnes — parfois jusqu'aux confins de la brume. Cette épreuve, mêlant observation, écriture, autonomie et transmission, permet d'accéder aux rangs supérieurs de l'enseignement, équivalent du titre de Magiriste.

Ceux qui la terminent sont appelés Agrimensier/ Agrimensière (terme venu du latin agrimensores voulant dire arpenteur). Ils peuvent enseigner, diriger un atelier, fonder une école itinérante ou prendre soin d'un fonds d'archives.

Le Fort de l'Infernet conserve les archives de la République. Ce lieu semi-troglodytique abrite une grande partie de la mémoire vivante du territoire : manuscrits, cartes, échantillons, graines anciennes, extraits vocaux, récits de marche, recettes manuscrites, herbiers, croquis, plans techniques. Une pièce appelée la Chambre Blanche accueille les documents les plus fragiles, dans des conditions stables. Les Archivants y passent parfois des années à restaurer un seul volume, ou à reconstituer une série dispersée.

Les étudiants alternent entre les forts, les refuges, et les missions. sur le terrain. L'apprentissage se fait en va-et-vient, à l'image du territoire.



04: Autres lieux insolites, usages et vie commune

Lieux insolites

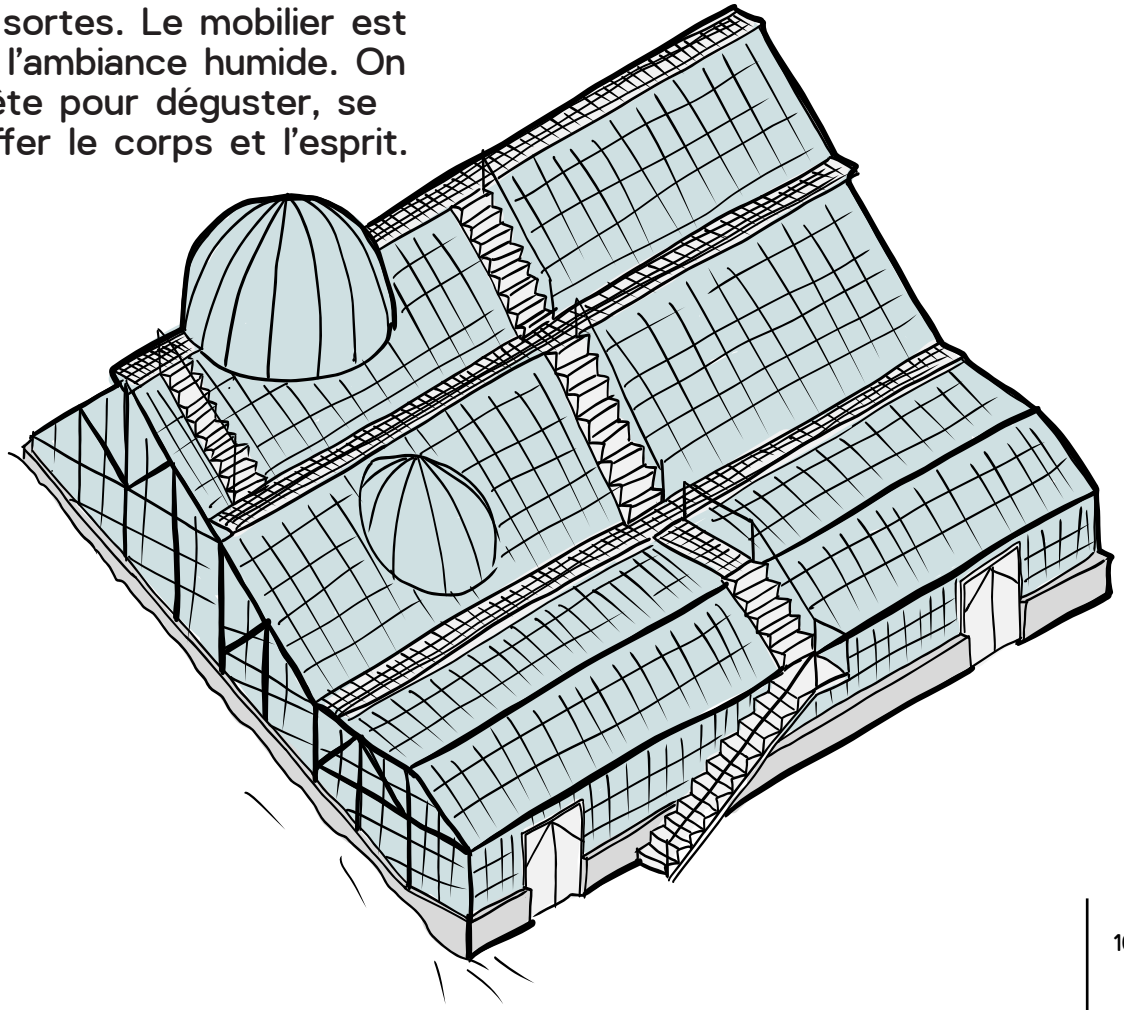
Théâtre suspendu

Perché sur une falaise avec des grands poteaux haubanés (des troncs de mélèze de 30 mètres de long stabilisés avec des câbles en inox) qui portent un grand plateau couvert d'un chapiteau élégant multicolore : ce théâtre qui ressemble aussi à un cirque accueille des pièces jouées par les Trouveurs et Trouveuses, souvent en été. Sa structure tremble légèrement au vent. Les soirs d'été, à la lueur des lanternes, on y entend des chants anciens et des récits d'enfance. Ici, des classes d'enfants viennent monter des pièces en séminaires pédagogiques avec les Trouveurs. Le théâtre communique avec un réseau de grottes et de couloirs dans lequel décors, nourriture et équipements sont stockés. Les visiteurs dorment dans des tentes-dortoirs munies de poêles à bois pour la saison froide. La cuisine se fait en plein air dans des grands récipients taillés dans la pierre, ou cuits longuement, suspendu à des ossatures métalliques au-dessus du feu.

Le Conservatoire du Thé

Une grande serre, installée sur un plateau Estival orienté vers le Midi, le Conservatoire est un jardin botanique intérieur où l'on fait pousser des variétés de Thé d'altitude, d'herbes et d'autres plantes non-adapté au climat Alpin.

Ici on sert des infusions faites d'herbes locales, des Thés de toutes sortes. Le mobilier est simple, l'ambiance humide. On s'y arrête pour déguster, se réchauffer le corps et l'esprit.



Les Thermes de la Fourniale

Situés au bord de la Gyr, au pied du Mont Pelvoux (3943m), les Thermes regroupent un ancien moulin, des bains chauds et une boulangerie.

C'est un lieu de soin, de repos, et de gourmandise. On y croise des marcheurs fatigués, des botanistes en halte, ou des groupes en séminaire.

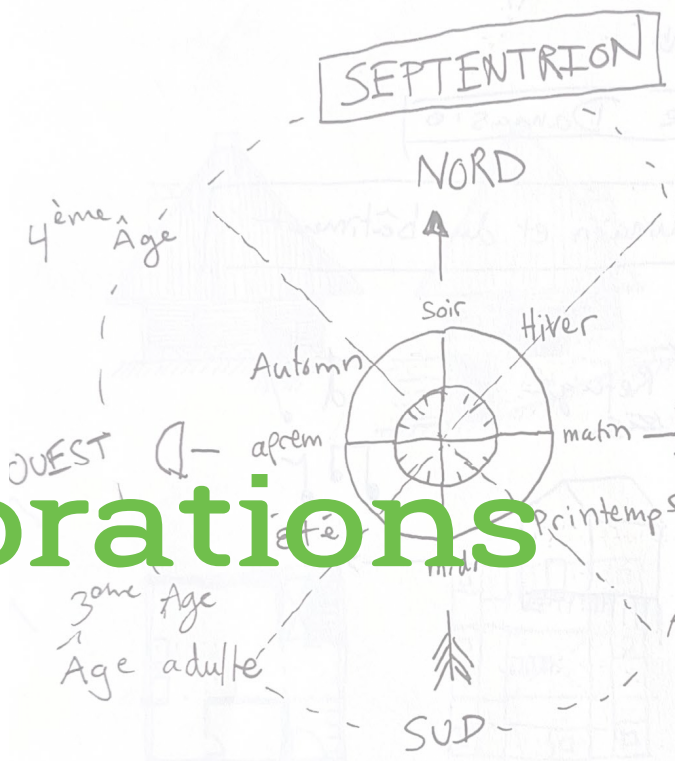
Ce n'est pas un refuge, mais des gîtes existent aux alentours.

Refuge au dessus de la brume

Ce petit refuge isolé se situe juste au-dessus de la brume, à la lisière entre le monde visible et celui des nuées. Par temps calme, on y voit l'océan blanc s'étendre jusqu'à l'horizon. Les soirs d'automne, les couchers de soleil y sont saisissants.

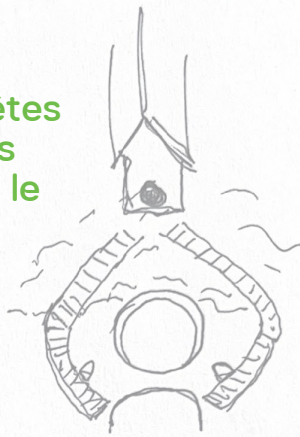
Il est souvent tenu par un ou une géographe en résidence. (Construction technique en structure métallique treillis avec un bardage en tôle aluminium mais avec un intérieur chaud en bois.)

Saisons, rituels et commémorations



Fêtes

La République des Escartons est rythmée par une série de fêtes saisonnières et de rituels partagés. Certaines ont lieu dans les hameaux, d'autres sur les chemins ou dans les refuges, selon le calendrier naturel.



- La Fête du Levant (équinoxe de printemps) marque le départ des premières caravanes, la sortie des estives et le début des transhumances.
- Le Passage du Solstice (21 juin) célèbre les fins de cycle à l'école et les retours d'expéditions longues. Des pièces de théâtre sont jouées, des repas partagés.
- La Veillée des Ombres (21 décembre) est un moment silencieux, souvent passé au coin du feu. On y raconte les disparus, les absents, ou les êtres que la brume a pris.

- Des fêtes locales, souvent liées à des récoltes ou à des lieux particuliers (récolte des baies, fonte du dernier névé, arrivée des brebis) ponctuent aussi l'année.

Certaines fêtes sont portées par les Trouveurs, d'autres par les Magiristes. Quelques-unes n'ont pas de date fixe, mais surgissent dès que les circonstances le permettent.

Rites

Pour les enfants du cycle Septentrion, le passage à l'âge adulte peut prendre la forme d'un parcours autonome — un itinéraire de plusieurs jours, à concevoir seul ou en binôme, avec une mission à accomplir : porter un message, écrire une carte, récolter une plante rare, transmettre un récit. C'est souvent lors de ce voyage que certains choisissent leur futur rôle : Arpenteur, Magiriste, Géographe, Transhumant, Trouveur…

Morts

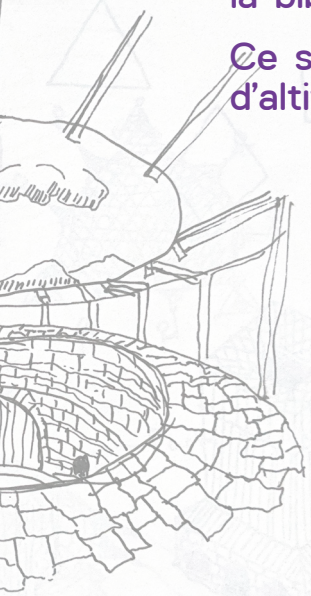
La mort, bien que rarement évoquée, est présente dans les gestes. Lorsqu'un Arpenteur disparaît en montagne, on laisse parfois une pierre levée à l'endroit de sa dernière trace, ou un cairn sans nom. Certaines communautés organisent des «veillées de la mémoire», où l'on récite les noms des absents. D'autres inscrivent une simple initiale sur le bois d'un refuge.

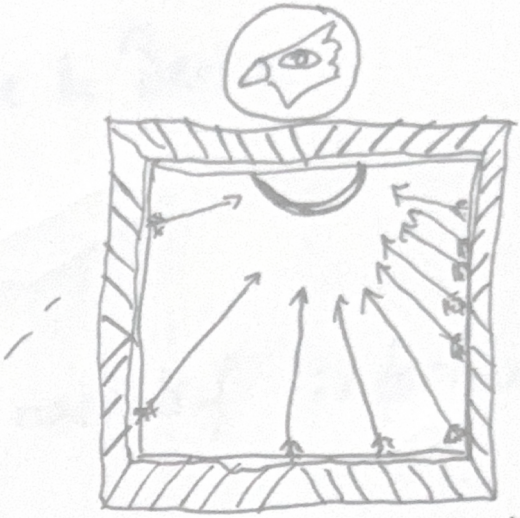
Les plus anciens sont parfois enterrés dans des cimetières d'altitude, là où la terre est meuble et stable. D'autres choisissent de finir leur vie en refuge, seuls ou en cercle réduit.

Objets de mémoire

Chaque Arpenteur emporte avec lui un carnet — personnel ou collectif — dans lequel il peut noter, dessiner, ou enregistrer ce qu'il traverse. Certains de ces carnets, après la mort de leur porteur, sont conservés dans les archives de l'Infernet ou dans la bibliothèque d'un refuge.

Ce sont les mémoires fragmentaires de cette République d'altitude.

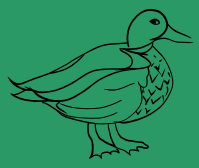




Faune, plantes et cohabitation

La République des Escartons est aussi peuplée de non-humain : bêtes sauvages, espèces cultivées, plantes médicinales ou envahissantes. Leur présence façonne les gestes et les peurs.

Faune sauvage

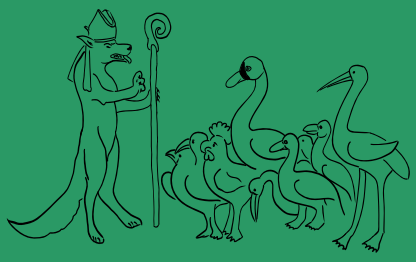


Tout le long du sentier on peut croiser des chamois, des marmottes, des cerfs, des chevreuils ainsi que quelques prédateurs comme le loup (solitaires ou en meute) l'ours et lynx. Certains lieux sont réputés pour être évités à certaines heures. Une sentinelle laisse parfois un symbole sur une pierre, ou une boucle de corde nouée à l'entrée d'un vallon : signe que quelque chose rôde.

Il est formellement interdit d'abattre la faune sauvage (pour la chasse ou par peur). Des réponses non-létales (spray, bruits, retrait) à une rencontre avec un animal agressif sont enseignés et encouragés. Être accompagné d'un chien diminue les risques de tomber sur un animal soudainement. Il est recommandé de rester à environ 100m d'un loup ou d'un ours et 25m de tout autre animal. La plupart des sentiers sont hors de zone à risque.

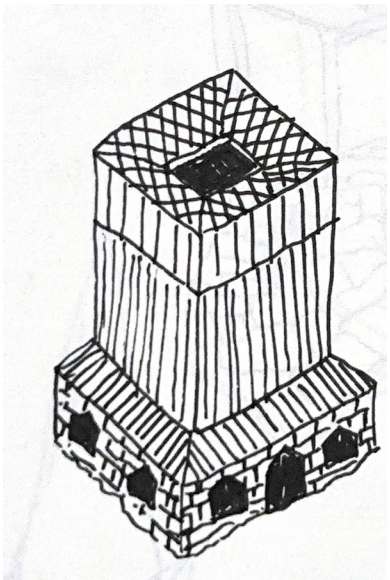
Les Arpenteurs peuvent en revanche descendre dans la Brume avec une arme létale. La brume est un lieu incertain, imprévisible pouvant surprendre même les arpenteuses les plus aguerries. On dit que rôdent des choses étranges et formes bizarres dans ses profondeurs silencieux.

Les patous (chiens de troupeaux) assurent la protection des estives, mais peuvent se montrer agressifs envers les étrangers. Il existe des gestes appris dès l'école pour signaler sa présence et éviter les tensions : lever le bâton, ne pas courir, chanter doucement.



Plantes et culture

Le climat d'altitude favorise certaines plantes rustiques : la rhubarbe, la livèche, l'oseille, la raiponce, l'ortie, le pissenlit, le plantain, le serpolet ou encore la reine-des-prés. Des potagers en butte ou en espalier sont cultivés sur les versants doux. Des variétés anciennes de céréales sont maintenues : seigle noir, orge d'altitude, blés rustiques. Dans les replis les plus abrités, on tente aussi quelques cultures plus fragiles : tomates précoces, quinoa, raisins rustiques ou figuiers nains trouvent leur place sous serre ou contre les murs exposés au sud.



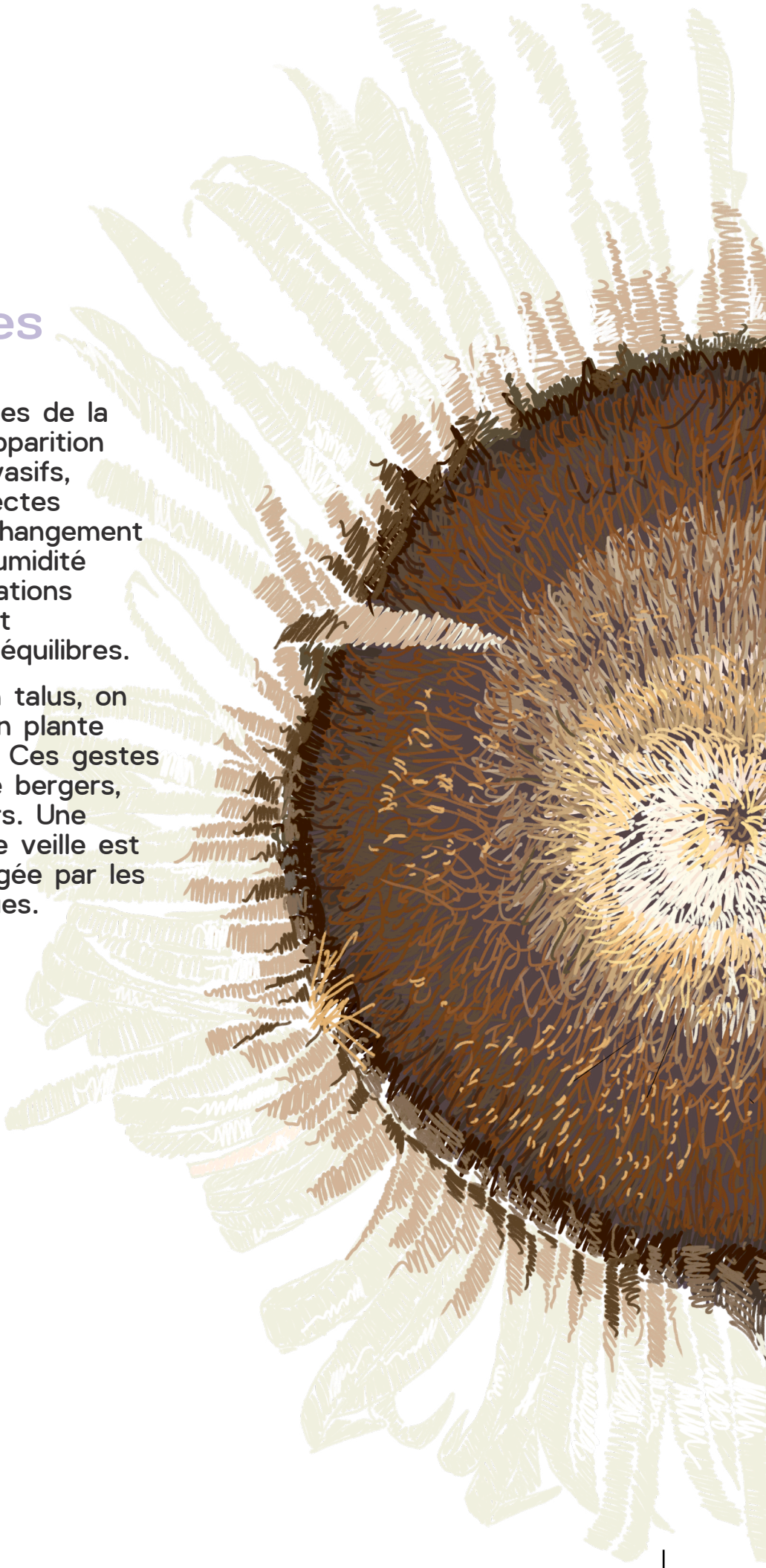
Certains refuges ont leurs jardins, petits séchoirs ou serres vitrées. Le Magiristère est notamment le lieu où l'on repousse les limites du possible, en expérimentant de nouvelles pratiques d'horticulture et d'agronomie.

Des herboristes itinérants échangent graines, conseils et recettes. On connaît les infusions qui calment, les feuilles qui chauffent, les racines qui purgent, les baies qui colorent.

Espèces surveillées

Les unités botaniques de la Guilde veillent à l'apparition de champignons invasifs, de mildiou ou d'insectes perturbateurs. Le changement de température, l'humidité prolongée, les migrations d'animaux favorisent l'émergence de déséquilibres.

Parfois, on brûle un talus, on isole un ruisseau, on plante une haie défensive. Ces gestes sont transmis entre bergers, jardiniers, arpenteurs. Une carte des foyers de veille est maintenue et partagée par les sentinelles botaniques.



Bibliographie

Essais

AAIA Association Architecte-Ingénieur et Ingénieur-Architecte. Esthétique des structures. AAIA, 2021. 400p.

DE BAECQUE Antoine. La traversée des Alpes, Essai d'histoire marchée. Edition Gallimard. Bibliothèque des Histoires, 2014. 423p.

Bérot Violaine, Debove Florence, Cavallin Jean-Christophe. Pastorales. Wildprojct, littératures, 2024. 127p.

CHOLLIER Alexandre. Autour du cairn. Feuille d'herbe, Editions Héros-Limite, 2009. 168p.

HADJIMARKOS CLARKE Phoebe. Tabor. Editions le Sabot, 2021. Collection du seum. 296p.

JACKSON John Brinckerhoff. A sense of PLACE, a Sense of TIME. Yale university press new haven and london, 1994. 205p.

LEROY Pierre. Passage délicat. Penser et panser le territoire. Domaine du possible Actes sud, 2021. 286p.

Essais Jeux de rôle

CAVALIER Enzo. Voltige, les contes de la mer Azur. Edition et distribution par les éditions dériantes, 2024. 132p.

PLASTIBOO. Vermis, Lost Dungeons and Fobidden Woods. Published by Hollow Press and Michele Nitri editor, 2024.

PLASTIBOO. Godhusk rebirth. Published by Hollow Press and Michele Nitri editor, 2024.

Livres d'arts

Atelier VAN LIESHOUT. NAi Publisher Rotterdam, 2007. 332p.

Livres de recette

Driver Christopher and BERRIEDALE-JOHNSON Michelle. Pepys at table, seventeeth century recipes for the modern cook. London UNWIN HYMAN Boston Sydney, 1986. 120p.

Livres d'histoire

FONTAINE Laurence. Pouvoir, identités et migrations dans les hautes vallées des Alpes occidentales (XVIIe-XVIIIe siècle). Collection La pierre et l'écrit. Presses universitaire de Grenoble, 2003. 247p.

MILLE Jacques. Le Dauphiné, une représentation des territoires à partir des cartes géographiques anciennes. Manuscrits de Jacques FOUGEU et Jean de BEINS (1598-1619). Cartes imprimées du Dauphiné du XVe siècle à la Révolution. Complément iconographique sur la cartographie ancienne des Hautes-Alpes. Naturalia publications, 2013. 333p.

Livre non fictionnel

WULF Andrea. The invention of Nature. The adventure of Alexander VON HUMBOLDTThe Lost Hero of Science. Hachette UK Compagny, 2016. 434p.

Média écrit

Les others, archives, numéro 15. 300p.

Prospectus

HYMNEA. Orogenèse. Editions Débord de Missel.

Romans

CALVO Sabrin. Toxoplasma. La volte, 201. 314p.

GIBSON William. The peripheral. Agency copyright, 2019. 495p.

PAGNOL Marcel. La gloire de mon père. Le livre de poche, 1957. 286p.

PAGNOL Marcel. Le Temps des amours, souvenirs d'enfance. Editions de Fallois, 2004. 253p.

PAGNOL Marcel. Le château de ma mère. Editions de Fallois, 1988. 220p.

ROCHETTE Jean-Marc. Au coeur de l'hiver. Les étages éditions, 2024. 190p.

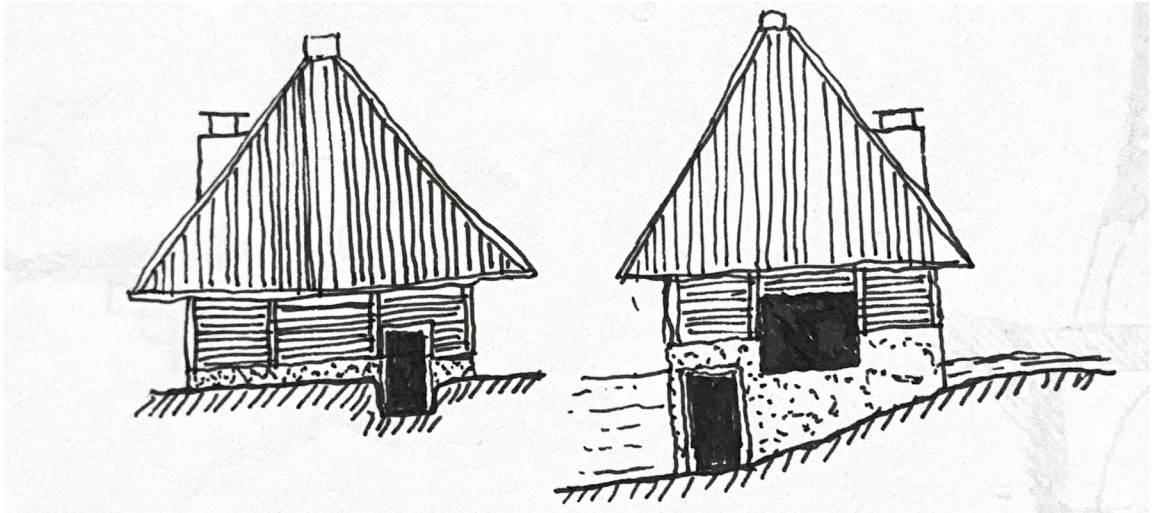
TOLKIEN J.R.R. The Hobbit. Harper Collins Publishers, 1995. 389p.

TOLKIEN J.R.R. The Lord Of The Rings, the fellowship of the Ring. Harper Collins Publishers, 1966. 417p.

MILLER Henry. Big sur and the oranges of Hieronymus Bosch. A New Directions Publishing Corporation, 1957. 404p.

Romans graphiques

STEIN Sammy. Visages du temps. Editions Matières, 2020. 279p.



La Légende du magiristère | le rêve de la Ville

et

L'archipel des Esartons

bâtiments

Usages

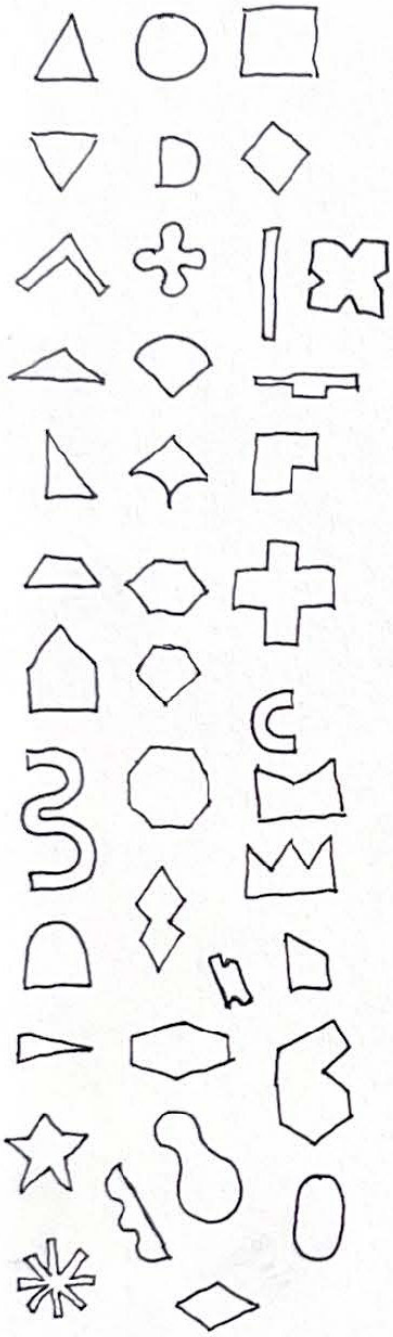
Ecole

Lieux de sociabilisation

Nichoir

La fontaine

Sauna | Hamam



Refuge

Gite
Maison
Chalet
Auberge/Taverne
Châlet
Maison de Hôte
Bivouac
camping
Residence | "Retreat"

Bibliothèque
Observatoire
Laboratoire
Hospice
Lieu de méditation

Jazz club
Théâtre
Cirque
Thermes

Grange Fourniale
Garage Distillerie
Ateliers Brasserie
Forge Chai
Ecuries Moulin
Bergerie Scierie
Marechalerie Merranderie
Porcherie Tonnelerie
Poulailler Pepinière
Colombier Silo
Séchoir Boucherie
Fumoir Laiterie
Grenier Apothicaire
cellier Verrerie
cave Puit
Serres Lavoire
Huilerie Ruches

Imprimerie | Librairie
Tisserand
Tailleur
Cordonnerie
Luttier
Pigmenterie
Menuiserie | Ebinisterie
Charpenterie
Atelier Ceramique

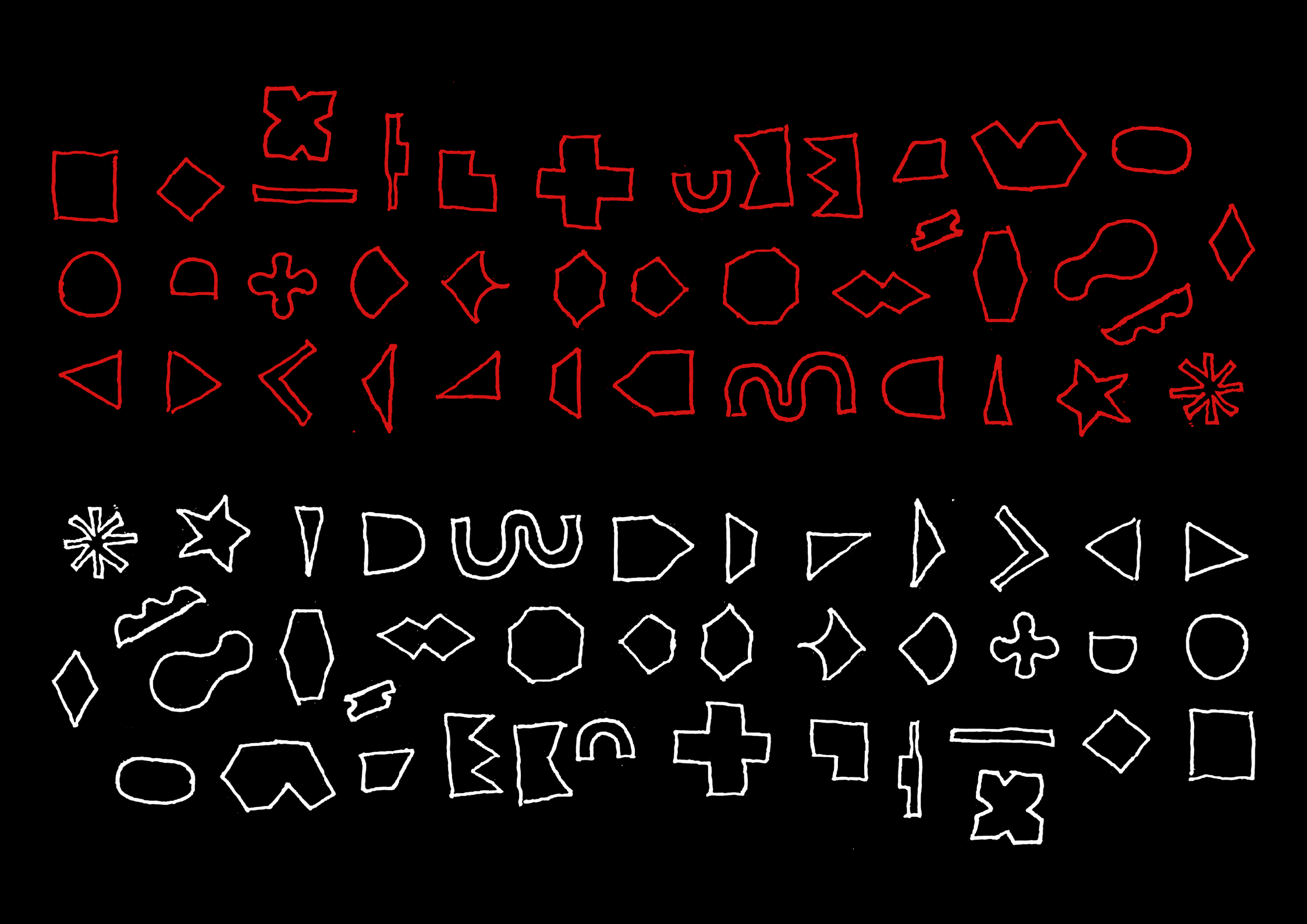
cyber café
ludothèque
cinéma
discothèque
arcade
Video club

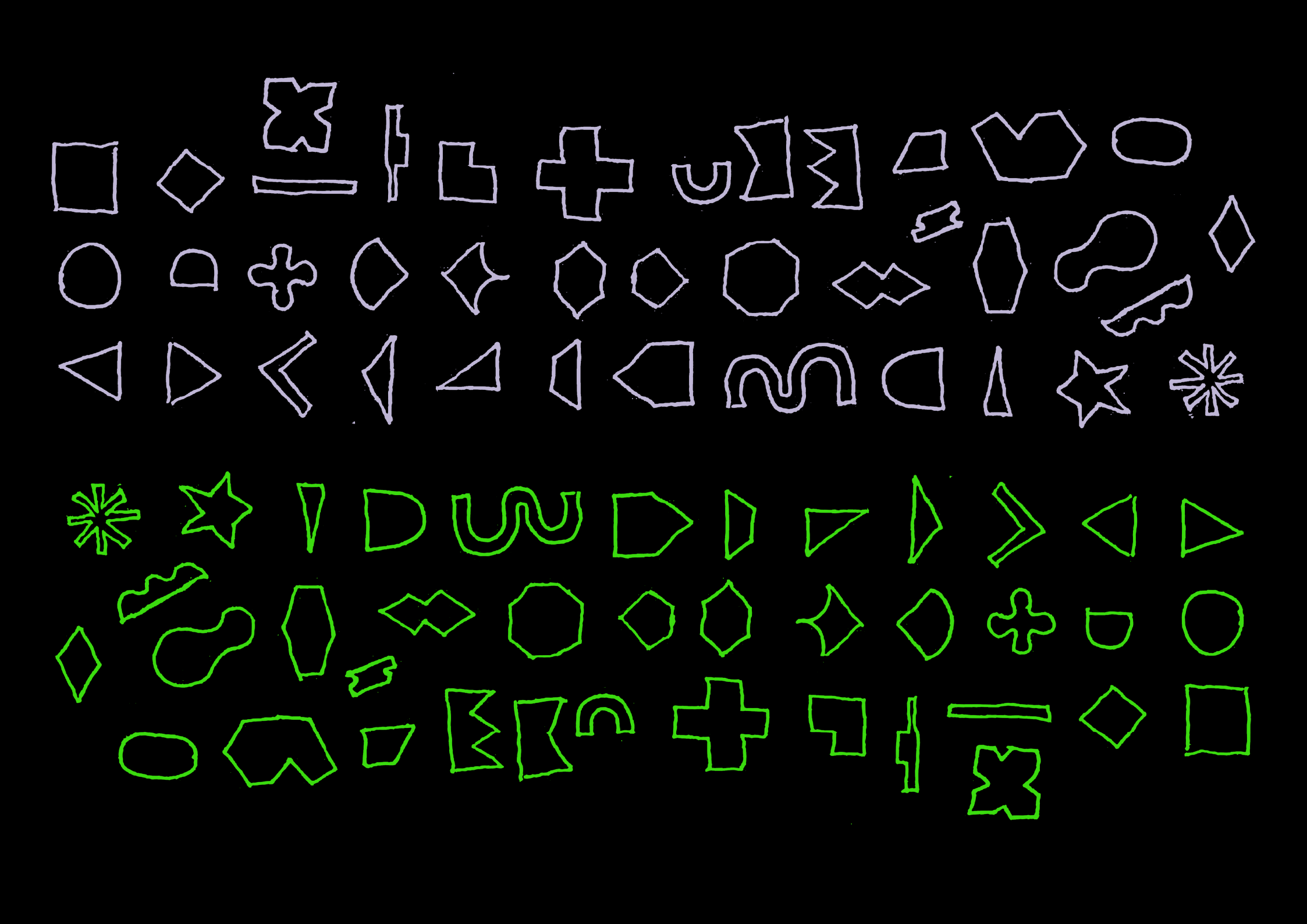
Patures Murs à pêche
Vergers
Maraichage
Champs

Sémaphore
Poste optique
Cairn

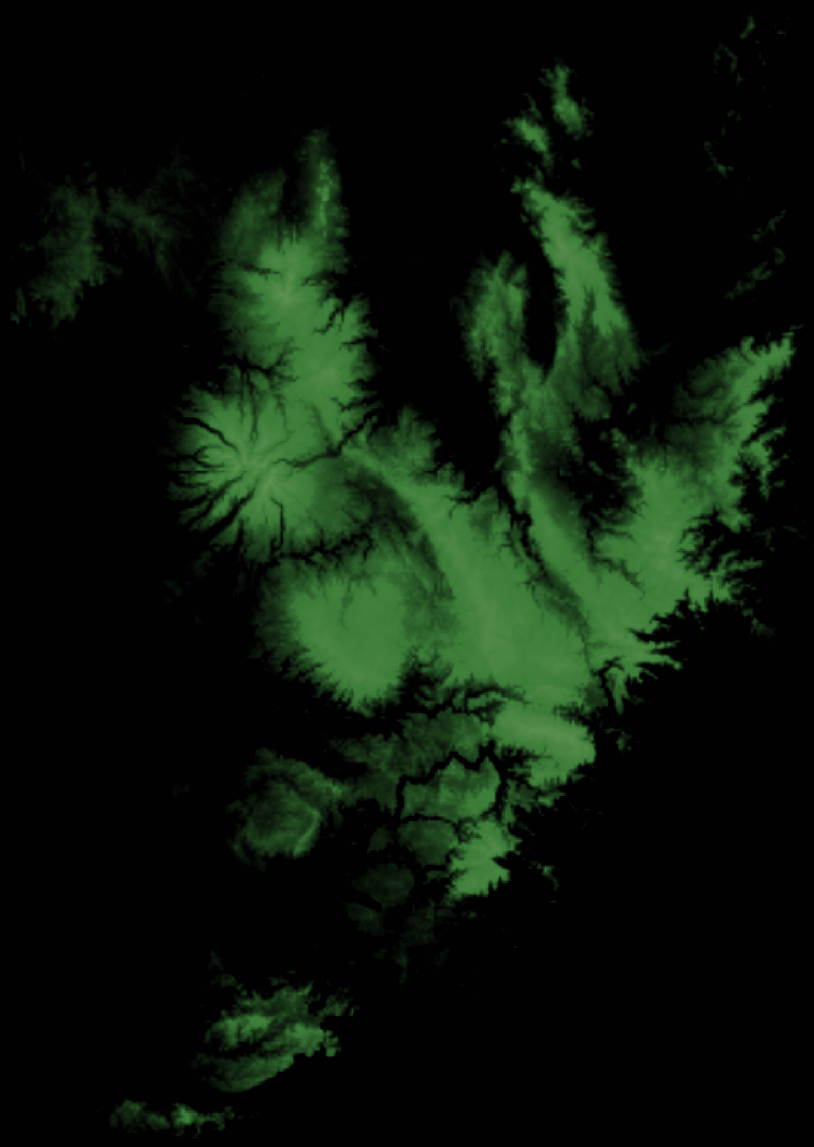
Centrales

hydroelectrique
Solaire
méthaniseur





Duncan Redmond

*

2025